

PEŁNE WERSJE: 2xCD

LangMaster, War in the Gulf, Empire Soccer

program do nauki języka angielskiego

**KONKURS
Z ZESZYTAMI**

CD-ACTION

Numer 06/98 (25)

Czerwiec 1998

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

cena **13 zł 99 gr**

REDLINE RACER

Starcraft
Armor Command
Outwars
Die by the Sword
Reah
Dark Omen
Might&Magic VI
Leksykon Filmów Fabularnych



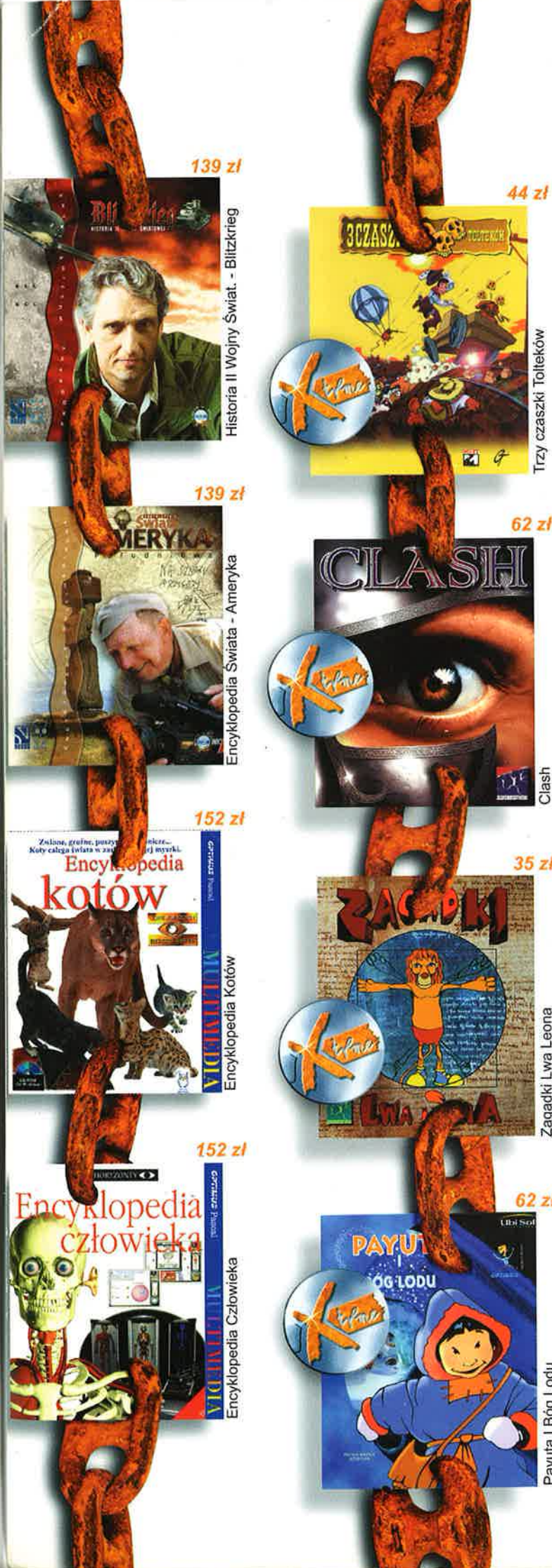
Silver Shark

ISSN 1426-2916



06

9 771426 291983



139 zł

Historia II Wojny Świat - Blitzkrieg

44 zł

Trzy czaszki Tolteków

139 zł

Encyklopedia Świata - Ameryka

62 zł

Clash

152 zł

Encyklopedia Kotów

35 zł

Zagadki Lwa Leona

152 zł

Encyklopedia Człowieka

62 zł

Payuta i Bóg Lodu



market
2000
Dom Sprzedaży Wysyłkowej

Nasza oferta
PRZYKUJE
Twoją uwagę!!!

Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

Zamówienie i pełna informacja nic nie kosztuje!
Infolinia czynna:
pon. - pt. 10.00-20.00, sobota 10.00-16.00

Wszystkie ceny zawierają VAT. Wysyłka za darmo,
odbior za zaliczeniem pocztowym, realizacja
zamówienia do 7 dni roboczych.

Kilka hitów z naszej oferty:

Quake II 125 zł, Final Liberation 139 zł, Carmageddon 89 zł, Zork
Grand Inquisitor 134 zł, Hexen II 125 zł, Tomb Rider II 134 zł, Dark
Reign 107 zł, Heavy Gear 134 zł, Star Control 130 zł, World League
Basketball 139 zł, FIFA '98 134 zł, Panzer General 134 zł, Podwójne
kłopoty Buda Tuckera 62 zł, Fighting Force 139 zł.

A dla najmłodszych:

Lasy Podpuszczańskie 98 zł, Czarownica Agata 53 zł,
Multimedialne la, la, la 53 zł, Urodziny Prosiaczka 53 zł, Marzenia
Złotej Rybki 53 zł, Tomek i Oskar 89 zł, Sekrety Króla 62 zł,
Herkules Animowana Bajka 143 zł

Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu
i na stronie internetowej www.market2000.pl

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski,
Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej
Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux
(Francja), Brenda Garneau (Kanada),
Rob Freeman (USA), Michał Krasnodebski,
Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski,
Andrzej i Patryk Sawicki, Adam Skorupa

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Sebastian Dragun

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Witold Zagrodny
Prezes zarządu

Jerzy Kucharz
Wiceprezes zarządu

Zbigniew Bański
Dyrektor wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

Krzysztof Herla
Kierownik biura
Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Agnieszka Biernat
tel. 0602 675019

Tadeusz Gramiak
tel. 0601 783963

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być
w całości lub częściowo kopiowane,
fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone
ani zredukowane do formy elektronicznej czy
też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej
zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za
treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca
materiałów nie zamówionych oraz zastrzega
sobie prawo do redagowania
i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są
zastrzeżone przez ich właścicieli
i zostały użyte wyłącznie w celach
informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem
zamieszczonych na płytach programów
redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z piśmie zostały
sprawdzone najnowszymi dostępnymi
wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced,
stored, or transmitted, in any form or by any
means, without the written permission of the
publisher. Silver Shark accepts no
responsibility for the contents of included
advertisements and commercials. The
publisher reserves to itself a right not to return
unreserved manuscripts to their authors, and
to modify submitted texts. All brands and
products are trademarks or registered
trademarks of their respective holders, and
were used in this publication only for the
informational purposes.

Monolog Stereo Ssaków Naczelnych



Takiego natłoku ważnych dat, okrągłych rocznic, okazji specjalnych oraz okolicznościowych przełomów (nie pomijając oczywiście bardzo znacznie wyglądającego zestawu wybornych programów na cedeku albo o liście trafnych recenzji głośnych gier) nie było dawno na łamach Waszego miesięcznika. A cóż to za wyjątkowe okazje? Zrobimy wszystko na opak i nie trzymajmy się ani chronologii, ani logicznego porządku rzeczy. Będę wymieniał od końca. Po pierwsze lub może raczej po ostatnie - w czerwcu imieniny obchodzi Jan. W dzień świętuje, w nocy szuka kwiatu paproci. Nasuwa się tylko pytanie, kiedy właściwie ma czas na komputer. Ale to zupełnie inna historia. My w każdym razie mamy w redakcji na stanie swoich Janków i Yasiów a do tego czyta nas regularnie parę tysięcy szczęśliwców noszących to najpopularniejsze w Polsce imię. Składamy im wszystkim najserdeczniejsze życzenia. Proponuję też, żeby przy tak fartownym dniu postavili sobie tarota na szczęście lub zagrali w Dużego Lotka. Obie czynności ułatwią im znacznie demo programów umieszczonych na naszej płycie.

Następne z kolei, choć nie po kolei, okoliczności to początek lata i wakacyjny dreszczyk emocji. Dotyczy one chyba wszystkich czytelników CD-Action, gratuluję więc wytrwałości, która pozwoliła Wam bez szwanku przetrwać chłody zimnych pór roku i dobrze znieść długie godziny przesładywania w ławach szkolnych. Należy Wam się za to nagroda. Siegnijcie znowu po kompaki. Znajdziecie tam dla siebie dwie dobre kompletne gierki: War in the Gulf oraz Empire Soccer. Nie żałujcie sobie! Zapracowaliście na nie!

A co powiecie na Mistrzostwa Świata w piłce nożnej? To następna dobra okazja do zrobienia sobie prezentu! W czerwcu przecież rusza kolejny raz piłkarska karuzela. Dla tych z Was, którzy kochają piłkę, mamy demo World Cup 98. To dopiero się będzie działo!

Jeżeli jednak zamiast oglądać mecze, zamierzacie pojeździć po świecie w czasie wakacyjnych wypadów, przyda Wam się dobra znajomość języka. Dla amatorów Zachodu przygotowaliśmy PEŁNĄ WERSJĘ programu do nauki języka angielskiego: LANGMASTER. To bardzo wyjątkowy prezent. Podróżnikom ułatwi poruszanie się po świecie, a zaciekle graczom pomoże lepiej zrozumieć komendy wyświetlane na ekranach ich monitorów, przecież większość z nich zapisanych jest w języku Szekspira. Bardzo ważne jest też to, że dostajecie zupełnie za darmo dobry, nowy produkt (właśnie подарowano Wam kilkadziesiąt nowych złotych!). Możecie nawet się zarejestrować (!!!) jako pełnoprawni użytkownicy tego kursu językowego. Wystarczy wypełnić kartę rejestracyjną zamieszczoną dalej w czasopiśmie i wysłać ją, gdzie trzeba (szczegóły znajdziecie na kolejnych stronach). Wszystko tak, jak po zakupie programu w legalnym sklepie!

Cóż teraz? Aha! Wasz Actionek ma swoje małe srebrne wesele. (Kolejny jubileusz... oh no!). To już dwudziesty piąty raz pojawiliśmy się w kioskach i w Waszych domach. I co warto było być z nami przez ten czas? Na pewno tak! Kiedyś mieliśmy taki zwyczaj, że w czasie wakacji opuszczaliśmy trochę naszych fanów i łącziliśmy lipiec i sierpień w jeden egzemplarz czasopisma. Tym razem będziemy z Wami w oddzielnych numerach, przez dwa miesiące. Szukajcie CD-Action dwa razy w ciągu wakacji. To będzie nasz bonus z okazji jubileuszu!

Na koniec wreszcie, czyli zgodnie z naszą umową - na początek, mamy piękne święto: Dzień Dziecka. Któż z nas nie jest dzieckiem? Co prawda nawet Ugly Joe i Czarny Iwan od jakiegoś czasu nie noszą już tak często pieluszek, ale dziećmi nadal pozostali. Manifestuje to się na różne sposoby, najczęściej jednak ciumkają zawzięcie lizaki, ulewa im się po jedzeniu i płaczą za każdym razem, gdy ktoś zabierze im joystick. Sami widzicie, że to nasze wspólne święto. Poświętujmy sobie razem z CD-Action. Proponuję, żebyście z tej okazji popstrykali sobie jakieś rzeźkie zdjęcia i wysłali je do nas. W ogóle to lato jest dobrą porą do fotografowania albo i nawet do filmowania. Jeśli umiecie zapisywać zdjęcia lub filmy video w formie elektronicznej, wypalcie CDR-a i śmiało ślijcie go do redakcji. Najciekawsze fotki i filmy (krótkie, please!) zamieścimy na CD albo w rubryce Action Redaction.

I jeszcze jedna drobna sprawa: macie w końcu na zdjęciu redakcję CD-Action. Kosztowało nas to wiele zdrowia, żeby nakłonić wszystkich do ustawienia się przed obiektywem aparatu. Yaboi zażądał nawet za to sporej sumy pieniędzy. Czy ją otrzymał, czy też nie - wywnioskujcie sami z fotki. Pamiętajcie też o tym, że zawsze ktoś trzyma aparat...

A w ogóle - to miłych wakacji!

W duecie ale jednym głosem, trochę z humorem i z lekkim patosem:

Jerzy Poprawa



Zbigniew Bański





WARTO ZOBACZYĆ



Die by the Sword - 62

„Na plasterki, na plasterki” - jak wołali zbójcerze Hegemona. Jedną z ciekawszych tegorocznych propozycji Interplaya umożliwi Wam wcielenie się w dzielnego rycerza i poszatkowanie za pomocą rozmaitych narzędzi tnących masy wrogów, i to zarówno w trybie turniejowym, jak i podczas klimatycznego questu. A wszystko w ładnej grafice 3D, z dużym udziałem koloru czerwonego...

Reah - strona 50

I znów pojawił się polska gra, którą bez kompleksów można pochwalić się na Zachodzie. 6-kompaktowa (!!!) przygodówka, w doskonale wykonanej grafice i z udziałem żywych aktorów powinna zaciekać przede wszystkim tych, dla których ideałem gry są produkcje w typie Myst i Riven. Ale naszym zdaniem nie tylko ich...



Redline Racer - str. 82

W sumie to może nic nadzwyczajnego - zręcznościowe wyścigi motocykli (i nie tylko, co okaże się dopiero po jakimś czasie). Ale jak to wygląda... A przyjemność gry dorównuje poziomem grafice - więc warto się tej grze przyjrzeć z bliska!

Starcraft - str. 86

No co tu mówić - w końcu jest gra, która miała zrewolucjonizować gry strategiczne rozgrywane w czasie rzeczywistym. Na pewno widzieliście już reklamy, czytaliście zapowiedzi - pora więc skonfrontować obietnice z rzeczywistością...



Monty Python's The Meaning of Life - str. 48

Ta gra to jazda obowiązkowa nie tylko dla fanów tej szalonej grupy komików, którzy od wielu lat wyśmiewają się z wszystkiego i wszystkich. To także gratka dla miłośników absurdu i humoru i dla fanów przygodówek...

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 6

Programy użytkowe

Palcem po mapie	10
Interactive World Atlas	
A ja chcę sam czytać i pisać!	11
Sam Czytam, Sam Piszę	
Ekologiczne podróże	12
Jubilee's Journey	
Błyskowe przedszkole	13
Lets' Pretend vol. 3 i 5	
Mózgotrzep?	14
Leksykon Polskich Filmów Fabularnych	
Krzyżykiem po kraju!	16
Cross Country Genius	
Wirtualna Szkoła: Matematyka	18
Matematyka z Liczakami	
Mistrz języka	20
LangMaster Interactive English pack	
Uczłowieczony komputer	22
Talk to Me	
Świat reniferów	23
CD - Romuald	

Gry przegląd

Descent czyli: Przestrzeń	24
Descent: Freespace - The Great War	
Miejska zadyma	25
Urban Assault	
Znowu ten Reckoning...	26
Quake 2 Mission Pack: The Reckoning	
Więcej krwi!	27
Blood 2	
Apacze atakują	28
Team Apache	
Czwarta kontrola	29
Star Control 4	
Futbolowe szaleństwo...	30
Viva Football	
Krocząca eksterminacja	30
Exterminacja	

Gry recenzje

Czterokołowe olbrzymy	32
Monster Truck Madness 2	
Grzanie garów...	34
Ultim@te Race Pro	

Słodkie tajemnice	36
Hariboy's Quest	
Mrówek raz jeszcze	37
Rayman Designer	
Dawno temu w odległej galaktyce	38
Star Wars Rebellion	
Mangowa przygoda	40
Takeru - Letter of the Law - Epizod 1	
Sim hospital	42
SimCity 2000/Theme Hospital	
Wariatkowo już blisko...	43
Of Light And Darkness	
Drapieżcy wersja piąta...	44
IF22 v.5	
Jednoosobowa armia	46
Outwars	
Poważni-niepoważni	48
Monty Python's The Meaning of Life	
Podróże w czasie i przestrzeni	50
Reah	
Przeciwpancernym - ładuj!	54
iPanzer'44	
Pancerny zagon	57
M1 Tank Platoon II	
Pielgrzymka w mroki (?)	59
Średniowiecza	
Pilgrim	
Dziel i rządź!	60
Armor Command	
Nie trać głowy!	62
Die by the Sword	
Dzień Wyzwolenia	64
Liberation Day	
Bojowy orzełek	66
F15	
Trzy mikromaszyny	68
Micro Machines V3	
Zawsze wierni	70
Semper Fi	
Beyond Hexen	72
Hexen II Mission Pack: Portals of Praevus	
Utracone błogosławieństwo	74
Might&Magic VI: The Mandate of Heaven	
Szalone samoloty	76
Plane Crazy	
Znak	78
Dark Omen	
Show musi trwać?	80
Queen: The Eye	

Cienka czerwona linia	82
Redline Racer	
3D Dół	85
Flipper 3D	
Sztuka walki	86
Starcraft	

Różności

Scena komputerowa	89
Kurs FT2; polskie i zachodnie magi	
Pomocna Dłoń	92
Królestwo Chaosu	93
M.in. o BattleTech!	
Action Redaction	96
Interaktywny dział łączności	
Sprzęt do grania i nie tylko	98
Świnka	104
Gry stare - ale jare	
Konkursy	105
Wywiad z twórcami Armor Command	106
Seven Kingdoms - podpowiedzi	108
Postal - porady dla graczy	110
Tipsy	112
Prenumerata	113
Top 20	114

Indeks gier

Armor Command	- 60
Blood 2	- 26
Dark Omen	- 78
Die by the Sword	- 62
Descent: Freespace...	- 24
Exterminacja	- 30
F15	- 66
Flipper 3D	- 85
Hariboy's Quest	- 36
Hexen II: Portals of Praevus	- 72
IF22 v.5	- 44
iPanzer'44	- 54
Liberation Day	- 64
M1 Tank Platoon II	- 57
Micro Machines V3	- 68
Might & Magic VI	- 74
Monster Truck Madness 2	- 32
Monty Python's The Meaning...	- 48
Of Light And Darkness	- 43
Outwars	- 46
Pilgrim	- 59
Plane Crazy	- 76
Postal	- 110
Quake 2: The Reckoning	- 26
Queen: The Eye	- 80
Rayman Designer	- 37
Reah	- 50
Redline Racer	- 82
Semper Fi	- 70
Seven Kingdoms	- 108
SimCity 2000	- 42
Starcraft	- 86
Star Control 4	- 29
Star Wars Rebellion	- 38
Takeru - Letter of the Law	- 40
Team Apache	- 28
Theme Hospital	- 42
Ultim@te Race Pro	- 34
Urban Assault	- 25
Viva Football	- 30

wartość Cover CD

Uwaga: klawiszologia podana w tych opisach obejmuje dość często tylko podstawowe komendy sterujące. Więcej informacji znajdziecie w plikach typu „readme” w katalogach, w których instaluje się dane demo. Od tego numeru możecie też (w wypadku większości demek) ustalać katalog docelowy (tzn. do którego zostanie rozpakowane demo) za pomocą setupu, który jest automatycznie wywoływany przy instalacji dema. Jeśli klikniecie od razu na „instaluj” w tymże setupie, demo zostanie zainstalowane na dysku C, w katalogu CDA.

Legenda: Zielone tło - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich. Czerwone tło - gra nie ruszy bez akceleratora grafiki.

Żółte tło - pełna wersja programu/gry.

UWAGA: Poniżej zaprezentowano tylko niektóre, ciekawsze demo i programy zamieszczone na krążkach.

Empire Soccer

(Empire Interactive/Graftgold)

PEŁNA WERSJA!

Mistrzostwa świata we Francji już za parę dni... a może by tak powspominać poprzedni Mundial? Umożliwi Wam to ta gra. Całkiem nieźle znieśła próbę czasu (a przy okazji sami zobaczycie postęp, jaki dokonał się w tego typu grach w przeciągu tych paru lat...).

Wymagania: 386, 4 Mb Ram, SVGA/VGA, karta muzyczna, DOS

X-COM: Interceptor

(MicroProse)

Zapraszamy do czwartej części sagi o X-Com! Tym razem akcja dzieje się w kosmosie, a my dodatkowo (prócz tradycyjnej „bazowej” działalności) możemy polatać sobie kosmicznym myśłowcami i przetrząpać skórę hordom Obcych. Demko zajmuje ponad 45 Mb na HDD. Klawiszologia jest bardzo skomplikowana - patrz plik readme. My podajemy tylko podstawowe klawisze...

Klawiszologia:

Kursory	sterowanie
+/-	regulacja ciągu ze skokiem 10%
Z	wsteczny ciąg
Backspace	gaz do dechy
\	stop!
Tab	dopalać (trzymaj klawisz!)
H	Hyperspace (koniec misji)
T	następny cel
R	najbliższy wróg
Enter/Return	ognia z działek
Spacja	rakiety
F1-F8	ujęcia kamer
Home/End	zoom/unzoom kamery

Wymagania: P133 (lepiej P-166), 16MB, Win95, DirectX 5, ew. akcelerator

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

(Interactive Magic)

Mówiąc w szybkim skrócie: doskonały i rozbudowany RTS, w demie macie dwie misje i misje treningowe. Kto lubi takie gierki - będzie szczęśliwy. Ostrzegamy tylko - gra jest trudna, a demo zajmuje jakieś 37 Mb na HDD!

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX 5



Industry Giant

(JoWood/Interactive Magic)

Bardzo ładnie wyglądająca strategia z elementami ekonomii, przypominająca (mniej więcej) zasadami i grafiką gry w stylu Deadlock. Wydobywasz surowce, stawiasz fabryki, handlujesz itp. Demko zajmuje 31 Mb. Masz dostęp do misji (new game) i do trybu tutorial. Na początek - ponieważ gra jest skomplikowana - radzimy zacząć od tej opcji. Zwróćcie uwagę na duże możliwości edycji warunków gry...

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX 5

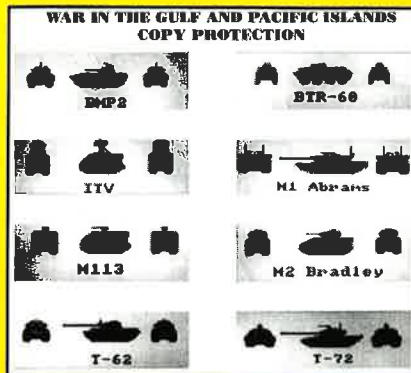
War in the Gulf

(Empire)

PEŁNA WERSJA!

Jakiś czas temu (luty '98) zamieściliśmy na CD grę Pacific Island (sequel Team Yankee). Sądząc z listów, gra się Wam bardzo spodobała... I proszę - oto kolejna część tego czołgowego RTSa, tym razem w realiach... Pustynnej Burzy. Pamiętacie - wojnę USA z Irakiem? Jeśli nie, to macie okazję do przypomnienia sobie i zmierzenia Abramsów z T-72 i tym podobnymi maszynami. Na wszelki wypadek jeszcze raz podajemy kody do tej gry (identyczne jak w poprzedniej części).

Wymagania: 386, DOS, VGA,



Monster Truck Madness 2

(Microsoft)

Zabawmy się w wyścigi potężnych samochodów na jeszcze większych kołach! Do wyboru 4 pojazdy, jeden tor wyścigowy (z różnymi stanami pogody) i parę stopni trudności. Klawiszologię możecie sobie ustalić w odpowiedniej opcji - więc tu nie będzie o niej ani słowa. Demo potrzebuje 41 Mb na HDD.



Uwaga: po uruchomieniu dema wybierzcie opcję „driver check-in”. Kliknięcie na opcję „monster demo” uruchomi Wam tylko non-playable demko...

Wymagania: P133, 16MB, Win95, DirectX 5

World Cup 98

(EA Sports)

Doskonała wizualnie piłka nożna (szczególnie jeśli masz akcelerator grafiki) z równie pięknym dźwiękiem. W demie macie całe 2 minuty grania na stadionie St. Denis, pomiędzy Anglią i Brazylią. Klawiszami F1-F9 zmieniasz ujęcia kamery. Uwaga: gdy pojawi się (po uruchomieniu dema z CD) okno, podajcie w nim miejsce, gdzie ma się rozpakować demo (jakieś 37 Mb).

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, karta muzyczna, ew. akcelerator. Testowana na 3Dix, ATI Rage 3D Pro, nVidia RIVA 128 i Mpad 2 3DVO.



Eat This

Całkiem sympatyczna nawalanka 2D, przypominająca nieco Agents Armstronga (zasadami i stylem prezentacji grafiki), lecz bardziej krwista i wystarczająco pełna przemocy, by zainteresować nawet postal-maniaków. Sterujemy gościem wyglądającym jak... skó. Demo startuje bezpośrednio z CD. Macie dostęp do jednej misji. Klawiszologia - po naciśnięciu F1.

Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95

Descent: FreeSpace - The Great War

(Interplay)

Po prostu grajcie - a jeśli lubicie dynamiczne gry FPS (i to rozgrywane w... kosmosie?!), w klimacie Wing Commander 5... silne wrażenia gwarantowane! 3 misje, 4 pojazdy, 3 rodzaje przeciwników, 3 rodzaje broni, cool grafika... Demo zajmuje ponad 40 Mb. W razie problemów - zerknijcie do pliku readme. W każdym razie gdyby po uruchomieniu robiły się jakieś problemy - wyłaczcie (w sekcji na początku gry) dźwięk. Ew. spróbujcie ją odpalić bezpośrednio z CD lub przekopijcie katalog (bez instalacji!) na twardego i odpalcie ją z HDD. Ufff... (nie da się ukryć, demo jest dość chimeryczne - ale warto zachodzi!). Klawiszologia (bardzo obszerna) pod klawiszem F1. Demo zawiera 4 misje.



Wymagania: P166 (P-133 z akceleratorem), 16MB, Win95, Direct X, ew. akcelerator

Grand Prix Legends

(Sierra Sports/Papyrus)

No co tu mówić - wyścigówka bolidów na medal! Demo zajmuje 33 Mb.

Klawiszologia:
Print Screen - zgrzywanie ekranu
F10 - kokpit
C - kamery

Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95, DirectX 5, ew. akcelerator

Croc: Legend of the Gobbos

(FOX Interactive)

Zabawna trójwymiarowa platformówka TPP dla każdego, niezależnie od wieku (recenzja była całkiem niedawno temu w CDA). Po prostu trzeba pograć! Gra obsługuje też akceleratory grafiki (3Dfx, ATI Rage, Matrox Mystique, Virga). W razie jakichkolwiek problemów - zerknijcie do pliku „read.me”. Demo zajmuje jakieś 29 Mb na HDD.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, ew. akcelerator



Outwars

(Microsoft)

Połączenie gier akcji w TPP (coś jak Tomb Raider) ze strzelaniną i minimalną dawką strategii. Więcej o samej grze poczytacie w tym numerze CDA, więc ograniczamy się do informacji, że gra startuje bezpośrednio z CD, a wy macie dostęp do dwóch single-misji. Sterowanie z klawiatury lub joja. Jeśli demo automatycznie nie wykrywa akceleratora - zerknij do readme.



Wymagania: P133, 16 MB RAM, Windows 95, 98, ew. akcelerator

Redline Racer

(Criterion Studios/Ubi Soft)

Symulacja wyścigów motocyklowych; wprawdzie jest to raczej zręcznościówka - ale za to z jaką grafiką... W demie macie dostęp do jednego toru (dwa poziomy trudności), dwóch motocykli (z ręczną lub automatyczną zmianą biegów) i czworga kierowców. Demo reaguje na joje z feedbackiem, zajmuje niecałe 18 Mb na HDD. Należy, przy depakowaniu z CD, podać docelowy katalog, do którego ma się rozpakować gra. Klawiszologia:

Strzałka w górę zmiana biegu na wyższy (przy ręcznej skrzyni)

...w dół zmiana biegu na niższy (przy ręcznej skrzyni)

...w lewo lewo

...w prawo prawo

Lewy Shift gazu!

Lewy Ctrl hamulec

Z beep beep!

A dopalacz

ESC pauza

F1 klawiszologia

F2 zmiana ujęcia kamery

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX, 3Dfx.



Jazz Jackrabbit 2

(Epic MegaGames)

Sequel świetnej i szalonej gry zręcznościowej, utrzymanej w klimatach zwanianej kreskówki (popatrzcie na intro!). W demie macie dostęp do 3 etapów dla single gracza (i do dwóch w trybie multiplayer) oraz do dwóch postaci. Klawiszologia jest definiowalna (a zresztą jest tak prosta, że nie ma czego opisywać: kursory, Enter, spacja itp.). Można też „mieszać” jojem. Naprawdę warto pograć - relaks gwarantowany. Demo zajmuje 11 Mb na HDD.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX

Juggernaut Corps: First Assault

(Shepherd's Worlds)

Kolejna kosmiczna strzelanina, bazująca na idei wiecznie żywej gry Asteroid, choć z bardzo staranną renderowaną grafiką. A fabuła? Ech - zabić Obcych, zabić Obcych! Demo zajmuje około 35 Mb na HDD i daje dostęp do całkiem rozsądnej ilości misji. Sterowanie z klawiszy lub joja.

Klawiszologia:
Kursory - poruszanie się
Hamowanie - B
Ciąg strzelniczy - Z/X
Ognia - spacja
Wybór broni - 1-9
Zmiana broni - W

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, karta muzyczna

LangMaster - PEŁNA WERSJA!!! -

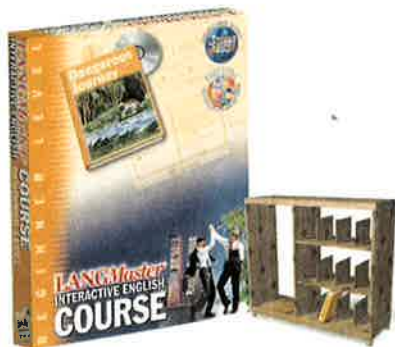
program do nauki angielskiego, na poziomie beginner.

Tu chyba zbędne są wszelkie rekomendacje. Po prostu odpalajcie LangMastera i zabierajcie się do nauki. Dodam jeszcze, że po przejściu poziomu beginner, warto zaopatrzyć się w następne części kursu. Warto, bo teraz Langmaster sprzedawany jest w zestawach po pięć płyt, na których znajdziecie coś do czytania i słowniki. PONIŻEJ - KARTA REJESTRACYJNA!



KARTA REJESTRACYJNA

kursu języka angielskiego Dangerous Journey - CD Action



O systemie

LANGMaster®

po raz pierwszy dowiedziałem (-am) się:

☐ z telewizji ☐ z radia ☐ na wystawie

☐ z ogłoszenia/artykułu w czasopiśmie/gazecie

☐ od znajomych

☐ w inny sposób

LANGMaster®

Słownik oraz 12 kursów języka angielskiego

Informacje o użytkowniku

Imię i nazwisko/Nazwa firmy:

Ulica, numer domu:

Miejscowość:

Kod pocztowy:

E-mail:

Tel.:

Fax:

Stanowisko:

Wykształcenie:

Wiek:

Czy chcesz być informowany (-a) o nowych produktach, akcjach promocyjnych itp.?

☐ TAK ☐ NIE



verte --->

Ancient Evil**(Silver Lightning Software)**

Tę grę powinna cieszyć fanów Diablo i tych wszystkich, którzy lubią dynamiczne gry RPG i akcję. Musisz spenetrować opalone przez prastare siły zła podziemia. W demie dostępne są pierwsze trzy etapy. Jeżeli chcecie postrzelać sobie z kuszy, to radzimy udać się na strzelnicę (znajdziecie ją na 3 poziomie). W demie macie dostęp tylko do postaci wojownika - ale to wystarczy. Demo zajmuje 25 Mb na HDD. Po kliknięciu na opcję „uruchom” w menu kompaktu, musicie podać miejsce, gdzie ma się rozpakować demo. Polecamy też lekturę kilku plików dołączonych do dema (opis zaklęć itp.).

Klawiszologia (skrótowa):

SPACJA	Portret prowadzonej postaci
U	Use Mode. Używanie, uruchamianie itp.
G	Get Mode. Branie i wyrzucanie przedmiotów
I	Identify mode. Czyli - widzisz co oglądasz ;-)
S	Szukanie tajemnych przejść
O	Otwarcie drzwi (musisz stać na wprost nich)
ESC	Options menu
A	Attack Mode.
C	Cast Mode. Możesz rzucać zaklęcia
J	Jump Mode.
TAB	Automapa
H	Parametry postaci
F9	Czułość myszy
F11/F12	Jasność ekranu
BACKSPACE	Włącza/wyłącza tryb pełnoekranowy

Wymagania: P120, 16MB RAM, Win95, 2MB karta grafiki, DirectX

Burnout: Championship Drag Racing**(Bethesda Softworks)**

Teoretycznie są to wyścigi samochodowe... Czemu teoretycznie? Ponieważ oprócz jazdy możesz praktycznie od zera stworzyć pojazd, którym się poruszasz! Grafika całkiem niezła, szczególnie z dopalaczami grafiki. Demo zajmuje 19 Mb. Dokładne informacje o wszystkim, co potrzebne jest w grze, znajdziecie w plikach „readme” i „manual” w katalogu z grą. Przed uruchomieniem radzimy zresztą poczytać readme...

Klawiszologia (skrótowa):

Kursory	- wiadomo
A/Z	- zmiana biegów
Tab	- spadochron hamujący
S/F/E/D	- widoki
F2-F8	- efekty graficzne
Ins	- zgrywasz obrazek
Wymagania: P-75, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, DOS, ew. akcelerator	

Hexplore**(Infogrames)**

Znów taka „diablowata” mieszanka RPG, przygodówki i gry akcji w klimacie fantasy. I - prawdę powiedziawszy - całkiem sympatyczna... A co musicie - ha, znaleźć księgę, w której zapisano lokalizację raju! Czterech bohaterów rusza do akcji... Obsługa gry jest bardzo prosta i intuicyjna - praktycznie wszystko robi się myszką (patrz plik readme). Demo zajmuje około 18 Mb na HDD.

Klawiszologia:

TAB	Zoom In / Zoom out
F2	Save menu
F3	Load menu
F11	Hi-res/low-res
ESC:	Main menu
1, 2, 3, 4	Wybór postaci
SPACJA	Pij magiczny napój

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX

**Alley 19****(Star Play Productions, Inc)**

Witamy w kregielni! Masz okazję porzucić sobie kulę w kregle. Demo startuje (po dość długim oczekiwaniu) bezpośrednio z HDD. Jeśli kogoś to irytuje, podobnie jak „zaciachy” podczas rozgrywki - może sobie przegrać katalog z tą grą na HDD - to rozwiązuje wszystkie problemy. Obsługa - za pomocą myszki (szczegóły w pliku read.me).

Wymagania: P-60, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95

Neophyte: Kopllo's Story**(Alien Software)**

Właściwie trudno tę grę zdefiniować. Trochę przygodówka, trochę zręcznościówka, trochę RPG... w każdym razie ucieszy najbardziej fanów przygodówek. Opowiada ona historię młodego mnicha, który tuż przed swoimi pierwszymi święceniami zmuszony jest do rozwikłania tajemniczej zagadki (czyżby „echo” Imienia Róży?). W każdym razie gra się niezle. Demo zajmuje 33 Mb. Sterowanie z klawiatury lub joya.

Klawiszologia:

Kursory	- poruszanie się
Alt	- użyj magii
CTRL	- atak (*)
Spacja	- mów, interakcja
F1	- help

(*) nie w każdym miejscu można atakować... ten klasztor to nie Shaolin!

Wymagania: P-100, 8 Mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX

LANGMaster

Nauczysz się angielskiego!



Jeszcze dziś zostać zarejestrowanym użytkownikiem!

Uzyskasz dzięki temu:

- * bezpłatną pomoc techniczną
- * informacje o nowych produktach
- * upusty cenowe przy zakupie pozostałych tytułów serii LANGMaster

**Weź udział w Wielkiej Akcji Promocyjnej
Nowej Wersji Systemu LANGMaster**

- szczegóły na płycie CD-ROM
- LANGMaster Dangerous Journey - CD Action

Teraz już także na
DVD
ROM



Wypełnij Kartę Rejestracyjną i wyślij do:

DD KOMPUTERY, ul. 11 Listopada 85, 26-600 RADOM

Chcąc otrzymać więcej informacji, skontaktuj się z nami:

Tel./Fax: (0 48) 360-80-91, 442-36

e-mail: ddkomp@epaonline.com, http://www.epaonline.com/poland

Semper Fi**(Interactive Magic)**

Semper Fi (Semper Fidelis - Zawsze Wierni) to motto amerykańskich marines... Jednak tym razem jest to gra strategiczna, a nie symulacja. Więcej o niej poczytacie w tym numerze CDA. Demo zajmuje jakieś 25 Mb. Sterowanie nie jest najprzyjemniejsze, ale fanowie strategii powinni sobie bez większego problemu poradzić...

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX 5

Shanghai: Dynasty**(Activision)**

Znakomita gra logiczna (chińskie domino) i to w trzech różnych odmianach (dla dzieci, klasyczna wersja i mah-jong). Ci, co mieli już styczność z takimi grami wiedzą, że zabawa jest prosta i emocjonująca, reszta zaś powinna to sprawdzić... i nie będzie żałować! Demo potrzebuje 16 Mb na HDD.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX

Streets of SimCity (Maxis/EA)

Demko opisywanej niedawno w CDA gry - symulacja jazdy samochodem (plus misje do wykonania) po mieście, które można sobie stworzyć w SimCity 2000. Demo zajmuje 26 Mb, macie dostęp do dwóch trybów gry i tylko dwóch rodzajów broni. Jeśli macie słabą konfigurację, poczytajcie plik „readme”, a szczególnie klawiszologię (ta poniżej jest mocno okrojona) - w grze można wyłączyć bardzo wiele elementów grafiki obciążających procesor...



Klawiszologia:

- Kursory - wiadomo
- Shift + strzałka w dół - ostre hamowanie
- Shift + strzałka w górę - gąz do dachu!
- unzoom mapy
- = - zoom mapy
- Q - ujęcie kamer
- Esc - opcje
- Spacja - ognia
- 1/2 - wybór broni
- F3 - założenia scenariusza
- CTRL + Q - low-res/hi-res

Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95, DirectX, ew. akcelerator.

Swarm (Reflexive Entertainment)

Kosmiczna strzelanina, korzeniami tkwiąca gdzieś w okolicach Asteroids. Ogólnie fajna sprawa. Demo zajmuje niemal 40 Mb na HDD. Klawisze sterujące możecie sobie zdefiniować w opcjach, więc nie będziemy o nich pisać... Można też sterować joyem.



Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX 5

Peter Jacobsen's Golden Tee Golf (Incredible Technologies)

Znakomita (ale i trudna, mimo stosunkowo prostej obsługi) gra w golfa. Praktycznie wszystkie działania wykonujemy za pomocą myszki lub joja. Demko startuje bezpośrednio z CD (ale można je przekopiować na HDD, co zapewni większą płynność gry). Jak mówią autorzy - to nie jest symulacja gry w golfa - to jest GRA w golfa... Demko umożliwia Wam wtoczenie piłki do 3 dołków. Klawisz F1 - help. Cała klawiszologia w pliku readme.



Wymagania: P100, 16MB, Win95, DirectX 5

MER Innebandy (Falcon bryggerier AB)

Dla miłośników nieco egzotycznych sportów - hokej halowy (i to nie na lodowcach?) - a przynajmniej jest to sport (floorball), który od biedy przypomina hokej... Demko startuje bezpośrednio z CD, sterowanie z klawiatury i joja. Klawiszologia jest opisana... po szwedzku (!) - w każdym razie kombinujcie z kursorami, spacją, enterem itp.

Wymagania: P75, 6MB RAM, Win95, DirectX, SVGA, karta muzyczna.

Target (DeLyric Games)

Polska ambitna próba stworzenia gry FPP, która nie będzie tylko strzelaniną. Niedawno wprawdzie mieliście już demo tej gry - ale dziś poprawiona i ulepszona wersja! Cała klawiszologia jest (po polsku) w pliku „czytaj”. Demo startuje bezpośrednio z CD. Uwaga: jeśli będą jakieś problemy, przekopuj sobie katalog Target z CD na HDD i odpal grę z twardziela - pomoże! (potrzeba na to 34 Mb na HDD).

Wymagania: 486DX 100 MHz, 16MB RAM, SVGA 1MB, Windows95, DirectX

PROGRAMY

DirectX 5.0

coś, czego potrzebuje większość demek by działać... zainstaluj, jeśli wcześniej tego nie zrobiłeś!

Tarot

program umożliwiający zapoznanie się z tarotem i wrózenie z jego kart...

Toonworks

znakomity program graficzny dla dzieci, umożliwiający m.in. tworzenie karykatur z gotowych elementów. Cool!

INSTABaze

baza danych, szczególnie przydatna dla internautów.

Beat 2000

są to 4 dema programu, z których każde umożliwia komponowanie jednego z odmiennych rodzajów muzyki (jazz, klasyka, rock, techno). Każdy moduł zajmuje jakieś 10 Mb i dodatkowo potrzebuje 20 Mb wolnej przestrzeni na dysku.

Paint Shop Pro v5.0

20-megowe demo doskonałego programu graficznego.

Masz wszystkie dostępne tam opcje i funkcje - ale na 30 dni.

Painter 5.0

program dla malarzy lub też dla kandydatów na malarzy... Nie grafików - a właśnie malarzy!

MPGLKit

konwertuje „aviki” na „empegi” ;-)

Duży Lotek

daj szansę komputerowi - a nuż pomoże Ci dobrze wytypować (i nie przejmujcie się ew. komunikatami o błędach podczas instalacji lub przy próbie uruchomienia)...

SHAREWARE

Jedv0.51 Beta - edytor misji do Jedi Knight

Click - prosta gra logiczno - zręcznościowa.

Opus - Tzw. „filemanager”, czyli program w stylu np.

WindowsCommander - szczególnie powinien ucieszyć byłych posiadaczy Amig.

5x5 - coś pośredniego pomiędzy znanym skądinąd teleturniejem a kiedyś popularną grą logiczną Master Mind - po polsku!

EXTRAS

Quake 2 - 10-megowy „avik” z The Reckoning - packu z misjami do Q2.

Quake & Duke - jakieś 40 Mb dla miłośników tych gier. Levele, screen-savery, edytory itp.

Abyss of Pandemonium - demo nowej konwersji Quake. UWAGA: aby je obejrzeć (zainstalować) MUSISZ mieć zainstalowanego Quake'a!

Scena - ponad 50 Mb produkcji z kilku ostatnich parties, grafy Lazura i nie tylko, magazyn dyskowy, dzieła czytelników CDA...

Bonus 1 - dużo programów do ubarwiania W'95: ikony, screen-savery, kursory, animki, antywirusy, theme-packi, playery, tapety, itp. W sumie sporo blisko 40 Mb. Szczegółowa zawartość w pliku w katalogu Bonus.

Bonus 2 - a tu raj gracza: trainery, edytory, tipsy, patche, save'y gier, coś dla hackerów itp. Ponad 60 Mb! Szczegółowa zawartość w pliku w katalogu Bonus.

Indeks tytułów gier:

- Abyss of Pandemonium
- Alley 19
- Ancient Evil
- Burnout
- Croc: Legend of the Gobbo
- Descent: FreeSpace
- Eat This
- Empire Soccer
- Grand Prix Legends
- Hexplode
- Industry Giant
- Jazz Jackrabbit 2
- Juggernaut Corps: First Assault

- MER Innebandy
- Monster Truck Madness 2
- Neophyte: Koppilo's Story
- Outwars
- Peter Jacobsen's Golden Tee Golf
- Redline Racer
- Semper Fi
- Seven Kingdoms: Ancient Adversaries
- Shanghai: Dynasty
- Streets of SimCity
- Swarm

- Target
- War in the Gulf
- World Cup 98
- X-COM: Interceptor

Palcem po mapie

Interactive World Atlas

No cóż - geografia. To słowo do dzisiaj wywołuje u mnie zimy dreszcz, a wszystko z winy pewnej nauczycielki w podstawówce, która swe lekcje zamieniła w sea nse wyrafinowanego psychicznego torturowania uczniów. Pani ta w znakomity sposób obrzydziła mi tę dziedzinę wiedzy, kojarzącą się odtąd z mechanicznym kuciem lewobrzężnych dopływów Sanu czy z odnajdywaniem na mapie stref klimatycznych na czas. Dlatego z pewnym niepokojem uruchamialem program Interactive World Atlas. Obawialem się bowiem, że nie będę potrafił, przy okazji jego recenzji, wyżyć się negatywnych uprzedzeń i obiektywnie ocenić wad i zalet tego wydawnictwa. Ale na szczęście okazuje się, że nawet u tak negatywnie uwarunkowanych osobników program ten wywołuje ciepłe uczucia. Jeśli więc ja z radością oddawałem się wirtualnym wycieczkom po mapach i z błogością przyswajalem sobie oferowaną przezeń wiedzę, to sądzę, że dla większości czytelników CDA, szczególnie jeśli lubią geografię, kontakt z IWA będzie intelektualną ucztą.

JERZY POPRAWA

IWA - jak sama nazwa wskazuje - to zasadniczo atlas świata, choć nie tylko atlas. Za jego pomocą możemy poruszać się po całej kuli ziemskiej, odwiedzając rozmaite regiony i państwa. Naturalnie program podaje nam wtedy dokładne koordynaty (długość i szerokość geograficzna) danego miejsca. Kilkustopniowy zoom klasycznej dwuwymiarowej mapy, łatwość i przyjazność obsługi, to tylko jego najważniejsze zalety. Ale same wędrowki po mapie, choćby nie wiem jak atrakcyjnie zrealizowane, to jeszcze za mało, by wystawić programowi pozytywną ocenę. Obecne w tytule słówko "interactive" do czegoś zobowiązuje... Wiedzieli o tym twórcy tej aplikacji i dlatego też wzbogacili swój program o wiele innych atrakcji, dzięki czemu śmiało można nazwać IWA interaktywną geograficzną encyklopedią świata dla niezaawansowanych. Zatem w czasie wędrowek możemy zasięgać różnorodnych informacji o danym miejscu - tak o państwie, krainie, jak i

konkretnym miejscu (np. mieście). Nie twierdzą, że każde kliknięte miejsce na mapie zostało opisane (tego nie wytrzymałby żaden kompakt), ale widać wysiłki autorów, by zbliżyć się do tego idealu. Powiem tyle - w programie uwzględniono 150.000 rozmaitych miast, rzek, gór, wysp itp. Wierzę na słowo - nie liczyłem! Informacje o wskazanym obiekcie podawane są zwykle w formie rozmaitej długości tekstów, czasem są też jakieś zdjęcia czy sekwencje wideo z wygłaszaną narracją. Nie są to może dane, które dalyby nam pełną wiedzę na dany temat (np. Wrocław - całe trzy linijki tekstu) - ale wystarczą, by mieć o danym miejscu choćby jakieś takie pojęcie.

I to nie koniec, a raczej początek zabawy. Gdy już się do opojenia naklikamy myszką po mapie i odwiedzimy nawet najbardziej zapyziałe kąty np. w Afganistanie czy innej Kampuczy, możemy pobawić się dodatkowymi opcjami programu. Nie myślę tu o opcjach konfiguracyjnych (swoją drogą bardzo

mam na myśli rozmaite ciekawostki, które oferuje nam program i które potrafią przyciągnąć uwagę żadnego wiedzy (niekoniecznie fachowej i uporządkowanej) użytkownika. Ot, pierwszy przykład z brzegu: flagi. Co można powiedzieć ciekawego na ten temat? Otóż istnieje

Tych, których interesuje bardziej systematyczne uzupełnianie swej geograficznej wiedzy, ucieszą dział Data i The World, będące niczym innym jak kompendium wiedzy o

geografii naszego globu w jej najróżniejszych aspektach. Możemy zatem oglądać świat przez pryzmat: śmiertelności niemowląt, średniej temperatury, dochodu narodowego, wymiany handlowej, zmiany wielkości populacji itp. Rozbudowany i nader przyjazny (oraz przemysłowy - ważne!) system rozmaitych

tu opcja dokonania podziału flag państwowych wedle rozmaitych kryteriów. Powiedzmy, że interesuje nas zagadnienie "religia". Program posegreguje flagi na grupy tematyczne - np. te zawierające motywy zaczerpnięte z religii buddyjskiej (a także islamskiej, żydowskiej, chrześcijańskiej, hinduskiej). Inne ciekawe podejście - flagi... kontrowersyjne (bo są i takie). Albo aneks poświęcony zmianom "barw klubowych". Czy wiecie, że taka Syria od roku 1918 zmieniła swą flagę państwową dokładnie... 9 razy? Ja dowiedziałem się o tym dopiero dzięki temu programowi. Takich rozmaitych ciekawostek jest tam znacznie więcej (nie licząc naturalnie obowiązkowego wykładu na temat danej flagi - jej historii itp.). Z innej beczki: co powiecie na możliwość ustalenia odległości (w linii prostej) pomiędzy dwiema dowolnymi miastami na świecie? Ot, z Żyrardowa do Palima (w Indonezji) jest 11.075 km... Wiedza może i do niczego nieprzydatna, ale spędziłem w tym dziele sporo czasu, bawiąc się tworzeniem takich połączeń...

indeksów pozwoli na bardzo szybkie i bezproblemowe dokopanie się do interesującego nas zagadnienia (tudzież umożliwiał np. rozszyfrowanie rozmaitych używanych w programie skrótów). Opcja "changes to places" jest z kolei bardzo pożytecznym przewodnikiem po zmianach, które zaszły w geopolitycznym ukształtowaniu świata w przeciągu ostatnich lat. Jeśli gubisz się w nowych państwach, nie wiesz czemu zamiast Birmy jest Myanmar, czyją stolicą jest Aszchabad albo od kiedy Moldawia ogłosiła swą niezależność (i od kogo) - zerknij tam bez wahania. W ogóle radzę tak często, jak to tylko możliwe zaglądać do IWA - tylko na tym skorzystacie! Wręcz zalecam ten program jako znakomitą dydaktyczną pomoc naukową - tak uczniom (podstawówkom i liceom), jak i nauczycielom (oby lepszym od tego, który mi się trafił), którym marzy się uatrakcyjnienie ich wykładów. Bowiem w swoim tekście wymieniałem tylko kilka z licznych atutów IWA... Gdyby tak jeszcze ów program był po polsku; cóż, nic nie jest doskonałe - ale Interaktywnemu Atlasowi Świata niewiele do tego brakuje. To po prostu bardzo fajny i bardzo udany program.



O-ACTIO	
Wymagania: 486, 8 Mb Ram, SVGA, Win3.1/95, karta muz. Cx2	Producent: Altica Knowledge
Internet: http://www.altica.com	Dystrybutor: Altica

Ai a chcę sam czytać i pisać!

Sam czytam, Sam piszę - Język polski dla dzieci

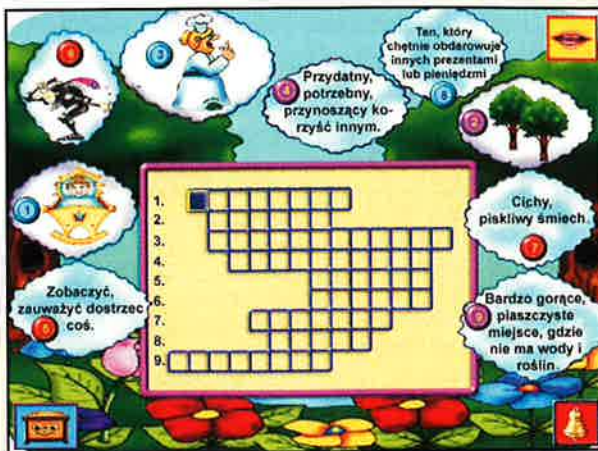
Wrocławska firma Albion po raz kolejny uraczyła nas dwoma programami edukacyjnymi. Tym razem ich zadaniem jest nauczenie małego czytania (**Sam Czytam**) i pisanie (**Sam Piszę**). Cel, jak by nie patrzyć, szczytny, ale przypatrzmy się sposobowi realizacji tego celu.

Wprawdzie jest dużo lepszy niż w wypadku wcześniejszych produkcji, ale do doskonałości jeszcze obu programom trochę brakuje. Przyznać muszę wszelako, że moje podejście było od początku dość sceptyczne, jako że miałem już wcześniej do czynienia z niektórymi, mniej udanymi produktami edukacyjnymi tej firmy.

MARCIN SERKIES

Na początek zająłem się programem do nauki czytania, bo po co mi pisanie, skoro nie wiem, co piszę. Po bezproblemowej instalacji i uruchomieniu zostałem przyjemnie zaskoczony - program prezentuje się całkiem przyzwoicie, a wybór gier i zabaw edukacyjnych jest całkiem spory. Nie ma się co dziwić - programiści z Albionu doszli do wniosku, że dziecko po pierwsze więcej się nauczy poprzez zabawę, a po drugie będzie chętniej się trudzić. No bo powiedzcie sami, co jest lepsze - nudne, choć może nie tak szare jak kiedyś podręczniki czy kolorowy ekran programu okraszony przyjemną dla ucha melodią i głosem lektora wymawiającego wszystkie słowa niczym sam Pan Miodek. To jednak nie wszystko - program kierowany do dziecka, które dopiero uczy się czytać, powinien być napisany w taki sposób, żeby jego obsługa była bezproblemowa. Tymczasem w „Sam Czytam” jest trochę inaczej, ale może po kolei. Program składa się z dziesięciu zabaw i części bajkowej. Ta ostatnia to czytana nam przez lektora legenda o smoku wawelskim, urozmaicona kolorowymi ilustracjami (po jednej na każdej stronie), a także kilkoma grami/zabawami. Zabawy zawarte w części bajkowej są jednak dość proste i nie wymagają wspomaganie się instrukcją. Dziecko może tu pobawić się w kolorowanie aktualnej strony opowiadania, w układanie puzzli z tej strony, a także w układankę literową,

w której jego zadaniem jest ułożenie wyrazów będących nazwami przedmiotów znajdujących się na obrazku. Dziecko może też, klikając na wyróżnione na czerwono wyrazy, dowiedzieć się, jak brzmi ich poprawna wymowa, a także - co one znaczą. A jeśli już mowa o wyrazach, to muszę wspomnieć o czymś, co mnie trochę zdziwiło. Otóż w programie skierowanym do małych dzieci użyto paru słów, które dla dziecka będą po prostu niezrozumiałe i w ogóle po co uczyć dzieci czytania słów typu silnia czy dramaturg, skoro i tak spotka się z nimi dopiero za parę lat (no, chyba że uczymy czytać dorosłego, ale chyba nie o to chodzi). I tak jak powiedziałem - tu (czyli w części bajkowej) wszystko jest w porządku, a schody zaczynają się dopiero w innych zabawach. Wprawdzie nie dotyczy to każdej z nich, bo niektóre są dość łatwe w zrozumieniu, a także graniu. Niestety nie wszystkie - w kilku z nich bez instrukcji praktycznie nie ma szans powodzenia, a po co kupować dziecku program do nauki czytania, skoro i tak trzeba mu czytać instrukcję? To zresztą nie jest tak bardzo istotne, bo przy pomocy starszej osoby dziecko powinno dać sobie z wszystkim radę, a wtedy zabawa staje się całkiem przyjemna. Praktycznie każda akcja jest okraszona tekstem wypowiadającym przyjemnym głosem przez panią lub pana lektora. Do tego wszystkie ekrany, na których rozgrywają się gry, są całkiem kolorowe i dziecku na pewno się spodobają. Tyle tylko, że np. w Quizie obrazki, które należy poukładać, są tak małe, że pewne problemy sprawia ich rozszyfrowanie, a w tym momencie zabawa traci sens, bo dziecko zamiast kojarzyć, w jakiej kolejności je poukładać, zaczyna się denerwować lub układać je losowo, aż trafi. Fakt faktem, że pomyślnie rozwiązanie wspomnianego Quizu jest nagradzane - dziecko naciskając jeden przycisk może sobie wydrukować dyplom ukończenia Quizu wcześniej wpisując w odpowiednie miejsce swoje imię i nazwisko. Tyle że najpierw musi nauczyć się pisać, a na to nie ma szans bez umiejętności czytania. Na koniec „zabaw” wspomnę jeszcze o pojedynku, który szczególnie mnie rozbawił. Otóż aby go wygrać, dziecko musi „dokończyć” wyrazy wymyślone przez komputer. Zabawne w tym jest to, że prawidłowe odpowiedzi to same przymiotniki określające potwornego smoka - żarłoczny, okropny itp. Jak na program dla małych dzieci, dobór słów jest tu niezbyt szczęśliwy. Ogólnie rzecz biorąc, program ten powinien zostać co nieco zmieniony. Przede wszystkim przydałoby się, żeby dziecko mogło klikając na dowolny wyraz, poznać jego wymowę, bo jakby na to



nie patrzyć, część stopni z języka polskiego w pierwszych klasach podstawówki dostaje się właśnie za głośne czytanie. Poza tym zadania stawiane przed młodym użytkownikiem programu powinny być mniej zróżnicowane pod względem trudności, a sposób ich rozwiązywania bezpośrednio tłumaczony przez lektora. Przecież małe dziecko niekoniecznie musi zrozumieć przenośnie używane podczas tłumaczenia. Jak więc widać, mam trochę do zarzucenia temu programowi, ale jeśli macie czas na to, żeby usiąść z dzieckiem przed komputerem i pobawić się razem z nim, to „Sam Czytam” może być programem dla was. Uważajcie tylko, żeby nie „dać plamy” przed dzieckiem, gdy nie będziecie umieli rozwiązać jakiegos zadania - a są takie, które mogą nawet dorosłym sprawić problemy.

Po nauczaniu naszego dziecka czytania możemy spokojnie przejść do nauki pisanie. „Sam Piszę” utrzymany jest w takich samych klimatach jak „Sam Czytam”. Jednak tutaj moje wrażenia są nieco lepsze. Wydaje mi się, że autorzy tworząc ten program trochę bardziej się postarali. Tak jak w opisywanym wyżej produkcie, tutaj dziecko ma okazję posłuchać i poczytać bajkę. Tym razem jest to opowieść o księżniczce Nasturcji, na którą zła czarownica sprowadziła mocny sen - czyli klasyczna „Śpiąca Królewna”. Tak samo jak w poprzednim programie, dziecko czytając i słuchając bajki, może pobawić się w układanie wyrazów, kolorowanie obrazków, a także w układanie puzzli - jak widać, nic nowego. Różnice zauważa się dopiero w sekcji gier i zabaw, których wprawdzie jest mniej, ale odniosłem wrażenie, że są lepiej zrealizowane. Owe siedem gier ma za zadanie nauczyć dziecko bezbłędnego pisanie, a także rozwijać u niego wyobraźnię i umiejętność myślenia. Dodatkowo

jedna z zabaw pokazuje dziecku, jak pisać wszystkie litery polskiego alfabetu i uczy ich wymowy - idealne dla dziecka, które w ramach zadania domowego ma zapisać kilka stron

w zeszycie literkami z alfabetu - i to takimi, jakich uczy się w pierwszej klasie, a nie bażgrolami używanymi na co dzień. Reszta gier/zabaw zgodnie z przeznaczeniem programu uczy dziecko poprawnej pisowni, i to nawet takich wyrazów, których na pewno nie spotka na dyktandzie w pierwszych klasach podstawówki. Tu jednak (podobnie jak w poprzednim programie, o czym zapomniałem wspomnieć) przychodzi z pomocą słownik, w którym praktycznie wszystkie wyrazy używane w programie są objaśnione - za to należy się plus. A minus to tak jak w wypadku „Sam Czytam” zbytnia komplikacja niektórych gier. Wprawdzie odniosłem wrażenie, że są tu one nieco łatwiejsze, ale to nadal nie jest poziom, jaki powinien odpowiadać np. siedmiolatkowi.

Na koniec powiem jeszcze, że oba programy prezentują się całkiem dobrze ze strony audio-wizualnej, a ich jedyne wady to stopień komplikacji zadań. Może jednak w końcu ktoś zabierze się za stworzenie oprogramowania, którego obsługa i zabawa nie sprawi kłopotów małemu dziecku, a który nadal będzie atrakcyjny pod względem edukacyjnym. Mam nadzieję, że ekipa z Albionu będzie dążyła właśnie do takiego celu, bo szanse na powodzenie wcale nie są małe, szczególnie że w ich produktach widać ciągle postęp. Zestaw „Sam Czytam” i „Sam Piszę” mogą spokojnie polecić tym, którzy chętnie pomogą swojemu dziecku zgłębiać tajniki obu tych sztuk. Osoba znająca chociaż podstawy obsługi komputera nie powinna mieć z nimi problemu.

 Wymagania: Windows/486 DX2-0/6MB RAM/CD-ROM x2	Producent: Albion Dystrybutor: Albion Internet: http://www.albion.com INFO
--	---

Ekologiczne podróże

Jubilee's Journey

Podobnie jak komputery wśród najmłodszych dzieci (i nie tylko), tak i szympansy mogą się okazać obiektem fascynacji i uwielbienia, a przede wszystkim ściśle naukowego zainteresowania ze strony człowieka. Pani dr Jane Goodall od dziecka żywo interesowała się otaczającym ją światem i środowiskiem. Przedmiotem jej badań i obserwacji stały się szympansy, którym poświęciła większość swojego prywatnego oraz naukowego życia.

AGNIESZKA SIEJKA

Owa dama przyczyniła się do zmiany poglądów wielu ludzi, również i ze świata nauki, o czelakształtnych zwierzętach, obalając wiele fałszywych tez oraz legend o nich krążących.

Jej sympatia do szympanów oraz naukowe nimi zainteresowanie przyczyniły się do powstania wielu cenionych publikacji, a także założenia jednostki naukowej pod nazwą Jane Goodall Institute. Wszelkie „czynności badawcze” firmowane nazwiskiem słynnej pani doktor rozszerzyły się na szeroko pojętą działalność ekologiczną, gdzie zainteresowano się nie tylko szympanami, ale również i niszczeniem przez człowieka środowiskiem oraz edukacją ludzi, a w szczególności małych dzieci, w dziedzinie możliwości ochrony natury. Wdrażanie ekologicznych wiadomości społeczeństwu wraz z postępem technicznym zaczęło się rozwijać i wychodzić poza obręb drukowanego słowa, radia i telewizji. Szeregi narzędzi do edukacji i przekazu informacji (zresztą nie tylko o charakterze ekologicznym) zasilili teraz krążek CD-ROM

Srebrna płytka z wrytym napisem Jubilee's Journey adresowana jest głównie do dzieci, ale cały materiał został tu tak sprytnie zaprojektowany, iż z całą pewnością większość milusińskich po zapoznaniu się z wiadomościami zawartymi na krążku, zapręgnie do przyjaznych środowiskom zadań pokażne stadko dorosłych. Kierując się sprawdzoną zasadą czym skorupka za młodu nasiąknie... w programie umieszczono tryskające wręcz ekologią informacje oraz wiadomości jak dbać o środowisko. Podróż po zniszczonym i znikającym zanieczyszczeniami globie odbywa się w towarzystwie pluszowego szympana-mastkotki Jubilee, który towarzyszył dr Jane w dzieciństwie i teraz cudownie odżył. Pani doktor także pojawia się od czasu do czasu, by udzielać mądrych rad, przekazać parę ważnych informacji oraz podtrzymać na duchu w trudnych sytuacjach. A jest ich spora ilość - podróżując na rowerze w różne zakątki świata maly użytkownik często po raz pierwszy styka się z problemem głodujących dzieci w Tanzanii, zatrutym

przemysłowymi wylęgarniami powietrzem oraz z trudnościami, z jakimi borykają się ludzie mieszkający w dużych, hałaśliwych miastach. To jedynie cząstka przygód, jakie można spotkać podczas pasjonujących wojaży dookoła świata. Wizyta w konkretnym miejscu polega głównie na klikaniu, przez co uaktywniają się przeróżne mechanizmy przekazujące wiedzę, do których można zaliczyć np. krótki film wideo, przybliżający miejsce, w którym akurat użytkownik się zatrzymał, pełną mądrych stwierdzeń wypowiedź rysunkowej pani doktor czy też krótką grę na odpowiedni temat. Często można napotkać na pełne humoru animacje.

Grafikę towarzyszącą całości można określić mianem całkiem znośnej, acz pomiędzy poszczególnymi elementami daje się zauważyć spore różnice. Rysunkowe animacje są proste i bardzo nieskomplikowane, wedle mojego przekonania można było je nieco dopracować, ale niedociągnięcie powyższe (przynajmniej dla niektórych) zostaje przesłonięte potężną dawką informacji oraz treścią, na której skupia się prawie cała uwaga oglądającego. Nie można przejść obojętnie obok przedstawianych problemów, chociażby z tego powodu, iż dotyczą one nas wszystkich, bez względu na to, gdzie mieszkamy, kim jesteśmy i czym się w życiu zajmujemy. Powyższe przesłanie (i jemu podobne) przewija się przez cały program za pośrednictwem rozmaitych przekazów medialnych.

Obok „światoznawczej” wyprawy na rowerku, można za pośrednictwem elektronicznego urządzonego, jakie znajduje się w koszyczku przy kierownicy, zajrzeć do sporej wielkości bazy danych, pełnej również ciekawych, co „główna zabawa”, elementów. Znajdziemy tam wykaz literatury wartęj przeczytania chociażby do poduszki, oczywiście ściśle tematycznie związanej z „zielonym tematem”, adresy stron internetowych, których nazwy typu EarthPlace mówią same za siebie, a także filmy wideo z wypowiedziami pani doktor, tym razem już nie rysunkowej, a rzeczywistej, dorosłej i

sympatycznej kobiety. Niektóre z materiałów są dostępne także podczas „zaliczania” kolejnych lokacji i są jedynie powtórkami - od nas zależy czy potraktujemy je jako nagrodę za wykonanie pewnych zadań, czy z miejsca przejrzymy je wszystkie, nie wysilając się zbytnio. Do całości dołączono książeczkę (niezbyt estetycznie wydaną - papier jakościowo nie odbiega daleko od gatunku tektury). Zawartość jej stanowi kontynuację programu i zapoczątkowaną przez niego dbałość o naturę pomaga przenieść w część „wykonawczą”. Znajdziemy w niej liczne propozycje zadań i postanowień, które może wykonać każdy człowiek przy odrobinie wysiłku, chęci i dobrej woli, a co ciekawe - większość instrukcji do poleceń, przy wykazie niezbędnych do wykonania narzędzi, zawiera wskazanie, by zagonić do pomocy dorosłą osobę.

Przyznam, że funkcję swoją program spełnia bardzo dobrze i z pewnością wielu milusińskich od momentu zapoznania się z zawartością płytki znacznie uważniej spojrzy na problemy ekologiczne Ziemi. Z tym większym prawdopodobieństwem wiedza powyższa może zaowocować w przyszłości, w dorosłym życiu młodego człowieka, znacznie większą dbałością o środowisko i żywym zainteresowaniem problemami ekologicznymi. Program osobiście mi uświadomił, iż jednym z rozwiązań dla naszej ciemnionej planety jest odpowiednio „uczulanie” dzieci od jak najmłodszych lat. Edukacyjny materiał mamy już do dyspozycji, chociażby w postaci płytki Jubilee's Journey, z którą mogą się zapoznać nie tylko dzieci, ale także i wszyscy, którzy przekroczyli wskazaną na pudełku barierę wiekową. Podejście do tematu większości dorosłych ludzi jest często przerażające i nie rokuje większych nadziei dla przyszłości niebieskiej planety. W przypadku naszego kraju warto by zacząć od polityków, a najlepiej od zapoznania ich z programem Jubilee's Journey. Może w końcu przyniesie to chociaż minimalny efekt.

 Wymagania: 486/66 MHz, SVGA, CDx2, 16MB RAM, Win 3.1/Win 95 Internet: http://www.mindmagic.com	Producent: Jane Goodall Institute/ Mind Magic Dystrybutor: Mind Magic INFO
---	--

Jako się rzekło: programów, które z czystym sumieniem zaliczyć by można do pierwszej z grup jest znacznie więcej. Pozwolę sobie powtórzyć: na szczęście. Bowiem w pracy recenzenta zetknąłem się i z takimi, których niewątpliwa jest przynależność do „tych niezbyt umotywowanych”. Do tych ostatnich, moim skromnym zdaniem, należy również seria składająca się obecnie z pięciu pozycji, zatytułowana: Let's Pretend... Wydawać by się mogło, że „piątka” w tytule dość wyraźnie sugeruje pewien postęp, jaki dokonał się w wizerunku programu. Niestety, w tym przypadku, na podstawie dokładnego zaznajomienia się z aktualnie prezentowanymi częściami trzecią i piątą, oraz wersjami demonstracyjnymi pozostałych, mogę z dużą dozą prawdopodobieństwa stwierdzić, że „dzieło” to zmieniane jest nieznacznie... O ile w ogóle.

Let's Pretend: Many Lands, Many Playgrounds (część trzecia) oraz Past is our Playground (część piąta) są edukacyjnymi programami skierowanymi do dzieci w wieku od 3 lat. Mają one, jeśli dobrze zrozumiałem zamysł twórców, nauczyć malców... czytania. Piszę: „jeżeli dobrze zrozumiałem”, gdyż tak na dobrą sprawę nie jest to wcale takie oczywiste. Nauka, którą obejmuje LP dotyczy bowiem zaledwie kilku słów, oczywiście po angielsku (amerykańsku). Na domiar złego: słówka odczytywane i literowane są śmiesznym, stylizowanym na dziecinny głosem. Dodatkowym elementem edukacyjnym w omawianych produktach są objaśnienia odnoszące się do niektórych charakterystycznych dla czasów czy państwa (o tym za chwilę) pojęć. Oczywiście, zgodnie z niepisany prawem aplikacji edukacyjnych dla dzieci, oprócz czystej nauki zawarto tu rozmaite, w zamierzeniach zapewne zabawne, animacje i dźwięki, tak by dziecko mogło „bawić się ucząc, ucząc się bawić”. Szczętynny cel, lecz jakże marna jego realizacja...

Zamiast szczegółowego omówienia obydwu pozycji, pozwolę sobie raczej na parę słów, które opowiedzą co nieco o ich cechach wspólnych. Jest to o tyle uzasadnione, że - jak już wspomniałem - w zasadzie niczym się one od siebie nie różnią (oprócz tematu przewodniego). Otóż niewątpliwie elementem łączącym te programy w serię są... Ich bohaterowie: dość sympatyczna i dla dziecka zapewne atrakcyjna postać Błyska Świetlika (Flash the Fireworm), który spełnia o tyle ważną funkcję, że w trakcie wirtualnych podróży „mającego człowieka” staje się jego przyjacielem i przewodnikiem po, miejscami niezupełnie zrozumiałych, manowcach aplikacji; oraz

Błyskowe przedszkole

Lets' Pretend vol. 3 i 5

Jeżeli ktoś zdołałby wyrysować linię podziału „jakościowego” wśród twórców multimedialnych programów edukacyjnych dla dzieci, z całą pewnością otrzymałby dwie główne grupy. Pierwszą z nich stanowiłyby produkty ludzi, którzy tworząc te „dziecinne” i pozornie proste aplikacje wkładają w swą pracę naprawdę wiele serca, dając z siebie więcej niż w przypadku pracy nad programami „dorosłymi”, gdyż zwykli kierować się myślą: no przecież to dla dzieci! Druga grupa jednak, na szczęście znacznie mniej liczna, złożona byłaby z nieco innego typu „twórców” - z tych, którzy mają na względzie inną zasadę: a co tam, nawet jeśli nie wszystko jest tak jak powinno być, to i tak jest nieźle. No przecież to dla dzieci...

JACEK SMOLINSKI



stanowiących niejako tło i „żywą” ilustrację tego, co się dzieje na ekranie upersonifikowanych mrówek.

Treść programu zamyka się w ok. 10 ekranach (wliczając w to menu), które w dość umiarkowany sposób wypełnione są animacjami. Obejrzenie ich zajęło mi około jednej godziny, zdając sobie jednak sprawę, że czteroletni kajtek, z powodu problemów z obsługą, może tu spędzić trochę więcej czasu. Tak czy inaczej: naprawdę nie jest tego dużo. Aktywacja animek jest również o tyle uciążliwa, że raz włączonej nie można przerwać (np. prawym klawiszem myszy); należy bądź posłusznie i cierpliwie odczekać do końca, bądź próbować „na ślepo” trafić w którąkolwiek z innych. Ten problem jednak w porównaniu do jakości samych animacji i to zarówno pod względem technicznym, jak i - co gorsza - merytorycznym, staje się niemal niewidoczny. Otóż zapomnieć tu możemy o rewelacyjnych „niemalże-filmach” znanych z innych pokrewnych pozycji. Tu animacja prezentuje się w ten szczególny sposób, kiedy to bez problemów rozpoznać i co więcej - policzyć można poszczególne tworzące ją klatki! Nie dosyć na tym: wyraźnie widać, że animki są zaledwie nałożonymi na tło obiektami: nie mogą

one poszczycić się czymś więcej niż urywanym chodem, jakąś gestykulacją, a często jedynie „przesunięciem” sprite'a.

Również i sens animek (nie mówiąc nawet o przyporządkowaniu ich do symboli) wydaje się nieco kontrowersyjny. Przykładowo: podczas wizyty w Japonii (Many Lands, Many Playgrounds) miałem rzadką okazję zaobserwowania przeciągającego się posągu... Buddy! Co ciekawe, zespolony z tym ciekawym skądinąd zjawiskiem odgłos ziewania, „stworzony” został przy wykorzystaniu głosu kobiety! No, co jak co, ale sądzę, że nawet Amerykanie (twórcy LP) powinni mieć nieco więcej szacunku do symbolu jednej z wielkich religii. Zresztą podobnie potraktowany został posązek Sziwy w Indiach...

Jak już wspominałem, również podpisanie animek (często ważnych dla przebiegu samej „akcji”) jest problematyczne. Sam miałem kłopoty z odszukaniem wśród elementów czegoś, co ewentualnie mogłoby kojarzyć się z Niemcami. Klikanie metodą chybil-trafil przyniosło wreszcie rozwiązanie, które okazało się całkiem nieoczekiwane. Jeden z zawołanych i przyglądających się moim wysiłkom redaktorów skwitował je

następująco: „Jeżeli kiedyś zobaczycie mrówkę w krótkich spodniach, wiecie, że to Niemiec...” Czyżby chodziło o ludowy strój z Bawarii? Podobne zaskoczenie przeżyłem bawiąc się w Wielkiej Brytanii, gdzie klikając na Stonehenge, zmuszony zostałem do obejrzenia animki... krykieta. Któremuś z twórców zanadto pokorzyły się kształty bramki i dolmenu? Ogólnie rzecz ujmując: jak dla mnie, skojarzenia twórców zanadto zbliżają się do rozwiązań stosowanych przez grupę Monty Pythona, a biorąc pod uwagę młody wiek docelowego adresata, nie sądzę, aby mogło dać to jakieś pozytywne skutki.

Kilka kwestii technicznych. W Many Lands, Many Playgrounds mamy okazję odwiedzenia dziewięciu państw: Indii, Japonii, Hiszpanii, Szwecji, Tanzanii, Australii, Brazylii, Wielkiej Brytanii i Niemiec. W każdym z nich dziecko może usłyszeć miejscowe brzmienie określonych słów. Dzięki temu sam dowiedziałem się, że słon (angielski elephant) to dla Hindusa: hathi. Niestety i w tym przypadku można się do programu przyczepić: otóż niemiecki pociąg to jednak nie jest „dzug”, jak chciał lektor, a „zug”. Zdaję sobie sprawę, że Amerykanie mogą mieć kłopoty z niemieckim „zet” (cet), ale...



Niejako dla odmiany, w Past Is Our Playground Błysk Świetlik przenosi się w różne okresy Ziemi: od epoki dinozaurów (ok. 65 mln lat temu) po szalone lata dwudzieste naszego

wieku. W tzw. międzyczasie przyjdzie mu obejrzeć smoka zięjącego... wodą (w średniowieczu), kąpiące się posągi w Mezopotamii, czy podpisać amerykańską Deklarację Niepodległości z 1776 roku. Przy okazji zobaczy również noc bostońskiego topienia herbaty, którą tu symbolizują słynne „liptonopodobne” torebeczki...

I wreszcie na sam koniec: znamienne w programach jest również i to, że aby móc z nimi „powspółdziałać”, należy przełączyć tryb ekranu Windows na rozdzielczość 640x480 i 256 kolorów. Na szczęście zostajemy lojalnie poinformowani o tym, co może się stać w przypadku niedopełnienia warunków, i nie da się ukryć: nie na próżno. Czarny ekran jest dobitnym dowodem na to, że lepiej skorzystać z sugestii.

Kończąc tę recenzję miałbym jeszcze małą uwagę: otóż programy dla dzieci widziane oczyma dorosłego nie są zbyt miarodajne. Dlatego też nie można całkowicie zdać się na moje zdanie. Być może dziecku to „coś” się spodoba, może nawet bardzo. Trudno jednak byłoby powierzyć omawianym tu „dziełom” zadanie „oświecania” dziecka: problem Let's Pretend polega bowiem również na wymieszaniu informacji istotnych (np. nazwa cowgirl: gaucha) z kompletnie bezsensownymi! A pamiętać należy, że odbiorca w wieku sugerowanym przez twórców wiedzę przyjmuje całkowicie bezkrytycznie: ryba pijąca herbatę z filiżanki nie jest dla niego niczym szczególnym... Na szczęście w chwili obecnej dostępnych jest na rynku tak wiele znacznie lepszych programów tego typu, że nie musimy korzystać akurat z tych, które omówiłem.

Q-ACTION	
Producent: Mind Magic Productions	
Wymagania: 486/33, svga, 8 mbram, cdromx2	
Dystrybutor: Mind Magic Productions	
Internet: http://www.mindmagic.com	
INFO	

Mózgotrzep?

Leksykon Polskich Filmów Fabularnych

Klasyczny widok - kanapa, paczka chipsów, telewizor - jak inaczej jak nie przed swoim ukochanym telewizorem, można spędzić swój wolny, a więc cenny czas. Nie trzeba się wysilać, ruszać, myśleć, wystarczy wlepić gały w kolorowe okienko i tak aż do znużenia i bólu głowy. Nie przypadkiem nasze pokolenie zostało nazwane, pokoleniem kanapowo-chipsowym i bynajmniej nie jest to powód do dumy. Telewizor stał się w dzisiejszych czasach odpowiedzią na wszystkie problemy, a programy emitowane na kanałach tv, przypominają niesmaczną papkę, która tłoczona usilnie do naszych umysłów, zabija resztki inteligencji i indywidualności. W przerwie na reklamy, w których przechodzimy regularne pranie mózgu, zapraszani jesteśmy na serialową papkę, która dosłownie zalewa nas zewsząd i działa niczym utrwalacz po oglądających stolach na cześć proszku X i podpasek Y. Proste, głupie, schematyczne i denerwująco jednakowe seriale made in USA zatruwają atmosferę udając film, a w rzeczywistości będąc tak naprawdę popluczynami po czymś, co kiedyś zwano sztuką filmową... Mój znajomy ma na takie „dzieła” pewne określenie - mózgotrzepy. Mydlane opery rules!

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Przypomina mi się taka jedna scena z kultowego już polskiego filmu (zgadnijcie jakiego), gdzie na pewnej ławeczce na pokładzie statku

wycieczkowego, siedzą sobie cztery osoby i rozmawiają:

1: Ja na przykład nie chodzę do teatru w ogóle.

2: My chodzimy wszędzie proszę pana, i do teatru, i do kina, na rewie...

3: Byliśmy ostatnio z żoną proszę pana w Hali Mirowskiej, gdzie ja miałem aparat Zorkę 5 i zrobiłem kilka zdjęć.

1: Ja w ogóle nie lubię chodzić do kina, a szczególnie nie chodzę na filmy polskie, nudzi mnie to po prostu.

Zagraniczny, to owszem, pójdę sobie, bo fajne są filmy zagraniczne, wie pan? Tak można, wie pan, jakoś tak przeżyć, przeżyć, wie pan? A filmie polskim proszę pana, to jest tak... Nuda...

...Czyżby?

Ostatnie badania rynku wykazały, że „stare”, dobre produkcje sprzed lat, tak naprawdę cieszą się w Polsce większym wzięciem, od setek kiepskich amerykańskich (lub nie daj Boże - brazylijskich - chociaż nie wiem co gorsze...) seriali, których mamy wszędzie w bród. Niestety na to żaden super proszek nie pomoże. Na to, że polska twórczość filmowa ma wiele do zaoferowania najlepszym przykładem niech będzie godna pochwalenia inicjatywa niektórych kanałów tv, które emitują w ramach powtórek polskie seriale komediowe. Czy wiecie, że opublikowana niedawno ankieta udowodniła, że seriale te miały większą oglądalność, niż wiele uznanych

amerykańskich hitów, które w tych samych godzinach emitowane były na innych kanałach? Pozostaje mieć nadzieję, że na komediach się nie skończy, wszak polska kinematografia naprawdę ma się czym pochwalić. Są tutaj pozycje, które przeszły do historii kina światowego (a przynajmniej przejść powinny), a ktoś inny jak nie my, mamy je podziwiać. Amerykanie mają swoje Hollywood, ale my nie jesteśmy gorsi - przekonaliśmy się o tym, testując program wydany przez Wydawnictwo Wiedza i Życie, zatytułowany - Leksykon Polskich Filmów Fabularnych.

A cóż my takiego mamy do zaoferowania? - zapyta koleś wcinający hamburgera i wciskający do domowej snopowiazałki (czytaj: magnetowidu) kolejną kasetę wypożyczoną w miejscowej wypożyczalni pana Józia. - Powiem bez ogródek - jeśli ktoś chce zaliczać filmy na ilość, specjalnie przy tym się nie męcząc, to niech korzysta z wypożyczalni. Co prawda można tam znaleźć ambitne pozycje, ale doprawdy przeważnie trafiają tam przypadkiem lub są wyjątkami potwierdzającymi regułę. Jeśli natomiast chcecie poznać kawał dobrego kina i kawałek historii polskiej kinematografii - sięgnijcie po

Oczywiście nie załatwi to sprawy w stu procentach, gdyż ktoś jeszcze musi „wypuścić” filmy, o których tutaj mowa, na rodzimy rynek, ale to z pewnością kiedyś nastąpi, a wcześniej warto wiedzieć, co wybrać.

Przyjrzyjmy się zatem samemu produktowi. Wygląd. Nie będę owijał w bawełnę - kiepsko toto wygląda, menu nie jest specjalnie funkcjonalne, opcje zaplanowano trochę bezmyślnie, ogólnie mówiąc - brak estetyki. Szkoda, w końcu to jeden z tych elementów, który być może nie jest najważniejszy, ale z pewnością dla użytkownika ma to niebagatelne znaczenie. Ale to dopiero początek. Po kilku pierwszych próbach okazało się, że wszystko jest na swoim miejscu i działa bez zarzutu, a zatem spełnia swoją rolę. Czas więc dobrać się do treści. W spisie zawarto imponującą ilość 1316 pozycji filmowych i muszę



PSY

Reżyseria: Władysław Pasikowski; **scenariusz:** Władysław Pasikowski; **zdjęcia:** Paweł Edelman; **muzyka:** Michał Lorenc; **scenografia:** Andrzej Przedworski; **wykonawcy:** Bogusław Linda

Rok 1990. Franz Maurer, wieloletni funkcjonariusz UB, zostaje przeniesiony do policji kryminalnej. Bierze udział w akcji skierowanej przeciwko międzynarodowej szajce złodziei samochodów. Policjanci otaczają motel, w którym znajduje się przestępca. Nie zdążą go jednak zaarrestować. Zostaje zabity przez wysłanników konkurencyjnego gangu. Wywiązuje się strzelanina, ginie w niej trzech policjantów. Dowodzący akcją Franz nie może się pogodzić ze śmiercią kolegów. Kontaktuje się z Olem, który ma mu pomóc w roszycrowaniu bandytów. Olo Żwirski, wyrzucony z UB, został właśnie niedawno skaptowany do gangu byłych ubeków. To oni zabili w motelu człowieka z samochodowej mafii.



GRANICA

Reżyseria: Jan Rybkowski; **scenariusz (według powieści Zofii Nałkowskiej):** Józef Hen; **zdjęcia:** Mirek Nowicki; **muzyka:** Piotr Hertel; **scenografia:** Adam Łowickowski; **wykonawcy:** Zenon Ziembiewicz, Justyna Bogutówna

Zenon Ziembiewicz, początkujący dziennikarz, przyjeżdża na wakacje do dworku swoich rodziców w Boleborzy. Jego zainteresowanie budzi Justyna Bogutówna, młoda i ładna córka kucharki. Dochodzi między nimi do miłosnego zbliżenia. Wakacje dobiegają końca. Przed wyjazdem na studia do Paryża Zenon zatrzymuje się na kilka dni w mieście. Składa wizytę pani Kolichowskiej, która mieszka wraz ze swoją siostrzenicą Elżbietą Biecką. Dziewczyna przyjmuje go z ogromną przychylnością i Zenon wyjeżdża do Francji jako jej oficjalny narzeczony. Wraca po roku z tytułem doktora nauk politycznych i rozpoczyna błyskotliwą karierę jako naczelny miejscowej gazety „Niwa”, a później prezydent miasta.

klasykę polskich filmów - naprawdę warto. W wyborze z pewnością pomoże nam omawiany tutaj program.

przynależ, że wyboru dokonano z dużą rozważą. Znalazły się w nim pozycje godne uwagi z różnych względów, a

więc klasyczne produkcje przedwojenne, widowiska historyczne, wojenne, komedie, dramaty, filmy współczesne. O wielu tytułach pamiętamy, gdyż trudno zapomnieć takie żelazne pozycje jak: Krzyżacy, Potop, Pamiętnik Znalezionej w Saragossie (ludzie, toż to czysty kult! - przynajmniej dla mnie), Faraon, Rejs (meeeeee!), Seksmisja (kobieta mnie bijeeee!!!), Miś (zasadniczo!) i wiele innych, których po prostu nie sposób wszystkich tutaj wymienić. Wiele tytułów z kolei zostało zapomnianych, a szkoda, bo są to pozycje naprawdę wartościowe i w wielu przypadkach bijące na głowę najnowsze produkcje z całego świata kręcone obecnie (i nie tylko). Tutaj mamy okazję odświeżenia szarych komórek, przypomnienia sobie „starych” hitów, które zostały z niewiadomych powodów odstawione do lamusa na rzecz kolorowych produkcji zza oceanu. A szkoda. No dobrze, przyjrzyjmy się teraz opcjom, które mają za zadanie pomóc nam w poruszaniu się w tej, jak by nie było, sporej ilości tytułów. Po lewej stronie ekranu, czyli tuż obok spisu tytułów, znajdują się opcje pozwalające „odsiać” interesujące nas pozycje. Możemy to zrobić na kilka sposobów. Sortowanie może odbyć się pod kątem producenta, autora scenariusza, reżyserii, obsady, kompozytora muzyki, autora zdjęć, scenografii, roku produkcji, typu filmu i ewentualnej nagrody, jaką ten zdobył. W sumie standardowo i dobrze pomyślane. W każdej z tych opcji można przerzucić wybrane hasła (nazwiska, daty) do schowka, zawężając w ten sposób wybór tytułów według żądanych kryteriów. Dla przykładu: wybieramy konkretnego reżysera oraz rok

produkcji i otrzymujemy spis tytułów filmów zrobionych przez niego w danym roku. Wrzucenie lub usunięcie hasła ze schowka dokonuje się poprzez podwójne kliknięcie lewym przyciskiem myszy - standard. Każda opcja, w której dokonamy takiej operacji, wzbogacona zostaje o znaczek informacyjny.

Kolejnym ciekawym i sądę, że koniecznym dodatkiem w tym programie są animacje - wybrane scenki z wybranych pozycji. O ile sam zamysł jest dobry, o tyle niestety już jego wykonanie znacznie kuleje. Animacje są niezbyt dobrej jakości, czasami „piksełozą” daje się we znaki, a czasami szwankuje płynność odtwarzania, krótko mówiąc - cienko to wygląda. Na korzyść przemawia tu tylko fakt, że CD wypchany jest po brzegi i autorzy chcieli wepchnąć nań jak najwięcej, hmm, no cóż, a może należało pomyśleć o drugim krążku tylko z samymi animacjami? Przynajmniej częściowo problem byłby z głowy... W każdym razie powiedzieć trzeba, że dodatek w postaci animacji umila korzystanie z programu, mimo, że tylko do niewielkiej części tytułów zostały one dołączone i czasami dosyć niedbale wybrane...

Zaskoczeniem była dla mnie opcja quizu - bardzo dobry pomysł moim skromnym zdaniem. Zasady są proste - zobacz zdjęcie i zgadnij, z jakiego pochodzi filmu. Do wyboru mamy kilkanaście tytułów i nieograniczoną ilość czasu, pozostaje tylko urządzić zawody...

Zajrzyjmy na koniec do opcji podstawowej, czyli do dowolnego tytułu w spisie. Opisowi większości tytułów towarzyszy fotos z filmu (trochę szkoda, że nie wszystkim, a do tego wszystkie są czarno-białe), tuż obok natomiast umieszczona została czółówka, czyli informacje na temat ludzi zaangażowanych w wyprodukowanie danego tytułu.



ADA, TO NIE WYPADA

Reżyseria: Konrad Tom;
scenariusz: Konrad Tom;
zdjęcia: Albert Wywerka;
muzyka: Zygmunt Wiehler;
scenografia: Jacek Rotmil;
Stefan Noris, wykonawcy:
Loda Niemirzancka / Andrzej Antoni

Córka ziemianina, Ada Dziewanowska, jest niesforna, pełną życia i temperamentu dziewczyną. Ojciec Ady i hrabia Orzelski postanawiają, że młody Fred Orzelski i córka Dziewanowskiego pobiorą się. Aby utemperować Adę, Dziewanowski oddaje ją na pensję do Krakowa. Dziewczyna występuje tutaj potajemnie w operetce i zakochuje się z wzajemnością w przypadkowo poznanym Fredzie Orzelskim. Ponieważ jest piękną i powabną panną, nie stoi na przeszkodzie ich małżeństwu, które i tak już od dawna było planowane przez rodziców. Zabawna, dobrze zrealizowana komedia. Jej zaletą jest nie tylko humor sytuacyjny i słowny, ale także dobre dialogi, pozbawione płytkości oraz



Naprawdę warto się im przyrzeć, znajdziemy tam nazwiska, które wypadają zapamiętać, gdyż to właśnie one tworzyły historię polskiej kinematografii. Nieco poniżej znajduje się ogólny opis

przybliżający daną produkcję, który jest na tyle przystępnie podany, że praktycznie każdy może czerpać z informacji bez większych problemów. Powiem szczerze, że od siebie dodałbym jeszcze kilka opcji, ot jak na przykład sylwetki najbardziej znanych twórców, może kilka wypowiedzi w postaci plików dźwiękowych czy też jakieś ogólne ciekawostki na temat



największych polskich produkcji filmowych - to by skutecznie urozmaiciło obcowanie z programem, a tak odniosłem wrażenie, że jest on nieco zbyt schematyczny. Wydaje mi się, że tego typu leksykon powinien bawić i w ten sposób zachęcać do przyswajania zawartej w niej wiedzy. Ale nie narzekam - i tak jest zabawnie, jest tu umieszczonych na tyle dużo przełomowych i lubianych pozycji, że nie sposób się z nimi nudzić.

Ogólna ocena programu jest pozytywna, pozostaje pochwalić wyśmienity pomysł, szkoda tylko, że wykonanie nie jest równie doskonałe. Kto nie zna, a zapewniam, że sporego i ambitnego, dorobku polskiej myśli filmowej, powinien zapoznać się z tym jedynym w swoim rodzaju programem na naszym rynku, który mam nadzieję nie jest ostatnią próbą przybliżenia polskim widzom zapomnianych dzieł rodzimego przemysłu filmowego. Amen.

Wymagania:
Windows 3.1, 3.11, 95, NT, SB

Internet: <http://www.lt.com.pl/wiedza>

Producent:
Wydawnictwo Wiedza i Życie

Dystrybutor:
Wydawnictwo Wiedza i Życie 022 437 223

INFO

Krzyżykiem po kraju!

Cross Country Genius

Ostatnio przyroda w swojej wiosennej żywiołowości obrodziła multimedialnymi programami edukacyjnymi.

„Multimedialny” to takie śliczne słowo, które doskonale i mądrze brzmi. Łza się w oku kręci, kiedy człek pomyśli, że dawniej jedyną pomocą naukową był pręt z brzoźny w dłoni pedagoga, teraz zaś było kajtek ma do dyspozycji wszelkie udogodnienia. Wtedy też zresztą było multimedialnie - nauczyciel był WIDOCZNY przy tablicy i gadał coś jak najęty, było go więc SŁYCHAĆ - a jak dał po łapie, to ilość medłów zwiększała się o kolejne 33%...

ANDRZEJ SAWICKI

Cross Country jest programem używanym z Genius 2.0. No dobrze, co to wobec tego jest Genius 2.0. Aaa... to jest baza danych, jaką możemy sami budować w oparciu o metodę Super Memo, ta zaś pozwala na zapamiętywanie informacji w postaci par pytań i odpowiedzi, dodatkowo wspomaganych grafiką lub dźwiękiem. Genius pozwala na:

- publikację hipermedialne
- prezentacje
- szkolenie indywidualne i grupowe
- sprawdzanie wiadomości i ewaluację (dostosowanie tempa przyswajania wiedzy do indywidualnych możliwości ucznia)
- wspomaganie procesu uczenia się dużych ilości informacji za pomocą optymalizacji odstępów między powtórkami.

Ufff! A teraz po polsku.

Podstawą efektywnej nauki jest zapamiętywanie przyswajanych sobie wiadomości. Oczywiście, nie tylko, trzeba je jeszcze i rozumieć... ale np. języka obcego nie da się nauczyć nie zapamiętawszy określonej ilości słówek. Jak zaś uczyli jeszcze starożytni, podstawą

zapamiętywania jest powtarzanie. Dobrze, ale jak często powtarzać? Tu właśnie przydaje się metoda Super Memo, która ogranicza efekty zapomnienia przy minimalnych nakładach czasu poświęconych na powtórki. Metoda ta pozwala skutecznie przyswajać sobie duże ilości wiedzy, sprawą ucznia pozostaje jednak dobór materiału i najwłaściwszy jego sposób formułowania w programie. Do tego wszystkiego służy program Genius.

Pytania, ćwiczenia i testy wchodzące do procesu nauki są prezentowane użytkownikowi w ściśle określonych odstępach czasowych. Odstępy te wyznacza właśnie metoda Super Memo. Powtórki wyznaczone na dany dzień są sprawdzianami skuteczności, a stopnie, jakie się w nich uzyskuje warunkują ich częstotliwość. I tyle.

Cross Country to program do nauki języka angielskiego. Można go używać na dwa sposoby - przeglądania głównych punktów kolejnych lekcji i przerabiania ćwiczeń z nimi związanych, oraz uczyć się stopniowo całego materiału, lub wybranych jego fragmentów przez powtórki zaplanowane przez Genius. Jest to program i dla początkujących i dla średnio zaawansowanych. Oceny z ćwiczeń są podstawą do wyznaczania częstotliwości powtórek. Nawet, jeśli w danym dniu nie zamierzasz się uczyć nowego materiału, warto sprawdzić, czy Genius nie wyznaczył ci jakichś powtórek, bo program optymalizuje tempo nauki, ale przy aktywnej współpracy ucznia.

Każda lekcja składa się ze strony tytułowej, kilku głównych stron

prezentacyjnych i powiązanych z nimi ćwiczeń. Rolą ćwiczeń jest wprowadzenie nowego słownictwa, prezentacje dialogów (dowcipne są te dialogi!), zwrócenie uwagi na zależności gramatyczne lub sposób wymowy. Uczący aktywnie uczestniczy w lekcji, wykonując instrukcje.

Wszystko to odbywa się w zaciszu własnego pokoju - odpada element tremy, jaki zatyka niekiedy gardło uczniom w szkole. Lekcje ilustrowane są filmikami, nagraniami muzycznymi, zdjęciami i tekstami czytany przez lektorów. W związku z tym, że tematyka ćwiczeń uwzględnia fakt, iż program przeznaczony jest dla nastolatków, nie ma smęcenia, flaków z olejem, nudnych przykładów itp. One są po prostu ciekawe, np. zagramy sobie w bingo, czy zaśpiewamy śniadaniowego bluesa...

Na stronach prezentacyjnych można korzystać z tłumaczeń tekstu. Strony są pokazywane (w trybie NAUKA) przed serią związanych z nimi ćwiczeń.

Wszystko to jest bardzo zabawne i przekształca naukę w uciechę. Dialogi pełne są dowcipów - można je oglądać z wyświetloną listą dialogową lub bez niej. Są też strony, gdzie można ćwiczyć wymowę na charakterystycznych przykładach słów i zdań. Można (jeśli się ma mikrofon podłączony do komputera) nagrywać

własne teksty i je odtwarzać, badając ich poprawność. Są ćwiczenia typu „posłuchaj i kliknij we właściwą odpowiedź”, są też ćwiczenia sprawdzające znajomość pisowni i umiejętności prawidłowej budowy zdań.

W sumie Cross Country jest bardzo interesującym programem, wymagającym od ucznia sporej aktywności, ale potrafiącym ocenić jego postępy. Uczeń sam dobiera tempo nauki - może je więc optymalizować, nie tracąc czasu na powtarzanie czegoś, co już opanował. Podczas nauki przyjdzie mu



rozwiązywać krzyżówki, zagrać w „szubieniczkę”, obejrzeć wiele zdjęć, wysłuchać kilkadziesiąt nagrań muzycznych - nauka staje się więc przyjemnością. Lekcje nie są podobne jedna do drugiej - zadano więc i o element różnorodności. Ćwiczenia,

które ucznia nudzą lub denerwują, mogą być usuwane z sesji powtórek - sam uczeń decyduje, jak ma być uczony.

Wszystko to sprawia, że prezentowany program godzien jest polecenia. Jeśli musimy uczyć się języków - a niestety, musimy, psiakość, musimy! - to czemu nie zrobić czegoś, by sprawiało nam to przyjemność? I tak trzymać!

O-ACTIO	
Producent: Super Memo World	
Wymagania: 486, Win3.11 lub Win95, 8MB RAM, SVGA, CD ROM x2	
Dystrybutor: Vulcan media 061 8764066	
Internet: http://www.supermemo.com	

MANGA ZA DARMO!

TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

LOWE CENY NA WAKACJE



nad 1850 obrazków
ormione jpeg, gif, tiff, bmp
e powtarzają się!
rakoja jest lista serwerów
TP z manga.
onus to demo NINJA2.
etny odjazd!

Prawie 1600 obrazków
w formatach jpeg, gif,
tiff, bmp, nowa porcja
sit'ów FTP z manga
oraz extra kilka filmowych
plików audio (au, wave).
Na płycie niezbędne
oprogramowanie.

Migawki z bajek
'Czarodziejka z Księżycą'
'Ranna' minstwo
opisów i samolotów.
Czasem to 4000 obrazków!



Długo
wyczekiwana
przez wszystkich
porcja nowych
mang dla
każdego.



Płyta dla dorosłych.
Czas 650 MB
roznieglizowanych,
ryzykownych piękniat.
Format: jpeg i bmp.
Niezbędne
oprogramowanie
na płycie.



Płyta dla dorosłych.
Prawie 2200 obrazków
erotto manga w formacie
JPEG, GIF, PEX,
a także: 2D i 3D mangi
oraz najlepsze stop-klatki
z gorących filmów.



Najnowsza pozycja
z cyklu hentai manga
czyli tysiące
mangowych
rysunków
dla
dorsłych.



NINJA SCROLL
2xCD
Czas trwania 94 min.



WICKED CITY
2xCD
Czas trwania 85 min.



MASAMUNE SHIROW'S APPLESEED
2xCD
Czas trwania 68 min.



AKIRA
2xCD
Czas trwania 124 min.



THE PROFESSIONAL
2xCD
Czas trwania 117 min.



FIRST OF THE NORTHSTAR
2xCD
Czas trwania 112 min.



Ogromny wybór
wygaszczy ekranu,
kursorów, ikon,
plików dźwiękowych
i gier opartych
na sławnych filmach
mangach. Sailor Moon,
Dragon Ball, Akira i inne.



Kolekcja
grafiki
Hentai Manga



L'ellis D'amor
1CD, 60 min. format AVI



Demon School Conclude
1CD, 60 min. format AVI



Black Board Jungle part 3
1CD, 60 min. format AVI



Black Board Jungle
1CD, 60 min. format AVI



Pierwsze 500 osób 25.00 zł!
Płyta zawiera jedyną w swoim
rodzaju kolekcję KISS-ów

Pozostało TYLKO
200 egz. w promocyjnej cenie



Adventure 444
1CD, 60 min. format AVI

KOSZTY WYSYŁKI
5,50

INTERNET: <http://www.exe.com.pl> E-mail: exe@exe.com.pl

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kalista 4, 51-152 Wrocław

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY:
tel. (071) 3537002, tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235, fax (071) 3537010

EXE

Matematyka z Liczakami

Wirtualna Szkoła: Matematyka

Kiedy pomyślę o swoich latach szkolnych, autentycznie iza mi się kręci w oku. Brak pomocy dydaktycznych był zimą ówczesnego szkolnictwa - a o tym, co straciłem, dowiedziałem się w latach 70-tych, dopiero kiedy wpadł mi w ręce katalog firmy Carroll, zajmującej się w Stanach sprzedażą pomocy dydaktycznych dla szkół różnego szczebla. Nie będę obwiniał za to wszystko ówczesny system edukacji - miałem świetnych nauczycieli, rzetelnie przygotowanych do zawodu i podchodzących do swojej pracy bardzo - niekiedy aż za bardzo - poważnie. Cóż, nauka to nie zabawa, jak mawiali niektórzy z moich ówczesnych mistrzów. Czy naprawdę?

ANDRZEJ SAWICKI

Oczywiście, że nie! Uczenie się może być świetną zabawą, pod warunkiem, że ma się do tego odpowiedni sprzęt i podejście. Sprzęt jest coraz powszechniejszy, a jak z tym podejściem? Firma YOUNG DIGITAL POLAND usiłuje wejść na rynek z grupą programów edukacyjnych adresowanych zarówno do uczących się, jak i nauczających. Przedstawicielem tej serii jest Wirtualna SZKOŁA - Matematyka, program przeznaczony dla uczniów klas 0 - 3. „Matematyka” podzielona została na następujące grupy tematyczne:

1. Wstępne ćwiczenia i klasyfikacja zbioru.



2. Wyodrębnienie zbiorów i podzbiorów.
3. Porównywanie liczebności zbiorów.
4. Poznawanie liczb.
5. Liczby w systemie dziesiętkowym.
6. Porównywanie liczb z zastosowaniem znaków.
7. Dodawanie.
8. Odejmowanie.
9. Dzielenie.
10. Mnożenie.

Całość pomyślano tak, aby uczeń rozwiązując kolejne zadania miał jednocześnie okazję do zabawy. Wszystko kręci się wokół historyjki o planecie Liczaków, którym trzeba pomagać w nauce matematyki. Dziecko wciela się w wysłannika Ziemi, który wespół z mechanicznym przyjacielem Robo pomaga Liczakom w rozwiązywaniu ich życiowych problemów. Wszystko odbywa się na ekranie w postaci zabawnych, pełnych wdzięku animacji. Jest to naprawdę kawał dobrej roboty. Komputer dość sympatycznym głosem wyjaśnia, co robić, by pomóc Liczakom, a zadania są rozmaite. Czasem jest to obrona planety przez deszczem meteorytów,

gdzie trzeba ładować rakiety odpowiednią ilością ładunków wybuchowych, kiedy indziej znowu sadi się fasolę przy pomocy zabawnego kombajnu, nieraz zadanie polega na uporządkowaniu

narzędzi pracy wedle określonych kryteriów. Wszystko to dziecko ma robić - i robi - ze sporą uciechą, zgłębiając przy okazji sekrety matematyki. Rzecz jest o tyle

pouczająca, że czynności ściśle teoretyczne łączą się z tutaj praktyką - budowanie muru chroniącego część wyspy przed zalewem jest w końcu czynnością, którą w ubiegłym roku niektóre polskie dzieci miały okazję obserwować z okien własnych domów... Pod kierunkiem nauczyciela, który zechce zapoznać się z programem, matematyka może istotnie stać się zabawą. Poruszanie się po WSM jest dość proste - jednak nie sady, by ośmiolatek, a dla nich w końcu aplikacja jest przeznaczona, poradził sobie sam z instalacją programu. Dlatego radzę na przykład tym dziadkom, którzy zechcą go kupić swoim wnukom jako prezent, aby nadzorowali pociechy - co przyniesie korzyść obu stronom, choćby z wzajemnego kontaktu. Ponadto dziadek przestanie bać się komputera, a wnusio po raz kolejny przekona się, że tata jego taty (lub mamy) ma jednak głowę nie od parady.

„Dźwiękowo” program opracowano bez zarzutu. Aktorzy przemawiają z dobrą dykcją, melodyjki i dźwięki dobrano starannie i dostosowano do scenerii. Wszystko to jest okraszone całkiem niezłą grafiką o żywych i sympatycznych barwach. Dziecko może się też zabawiać, sterując pojazdem planetarnym i wtedy „pracę matematyczną” poprzedza coś w rodzaju gry zręcznościowej. To jednak nie wszystko. Dla dzieci nieco starszych przewidziano badanie planety i wyszukiwanie eksponatów do muzeum techniki. Jest to ni mniej, ni więcej, tylko dość przystępnie

opracowana encyklopedia techniki, w której maluch może się zapoznać z przedmiotami codziennego użytku oraz tymi nieco starszymi, ich historią i rolą, jaką pełniły lub pełnią w świecie. Tekst jest czytany i jednocześnie podświetlany, co znakomicie wspomaga naukę czytania. Aby dotrzeć do wiadomości o jakimś wynalazku, trzeba go najpierw odnaleźć na powierzchni planety - i znowu malec - a może i „pilotująca” go osoba dorosła - ma okazję do zabawy. Grafika jest poprawna, choć twórcy mogliby się postarać o jej nieco większą rozdzielczość.

W sumie otrzymujemy całkiem przyjemny i profesjonalnie wykonany produkt edukacyjny dla dzieci, który żmudną naukę może przemienić w prawdziwą rozrywkę. Doskonalem pomyślałem się wstawki zręcznościowe podczas jazdy po dziedzińcach różnych miast, czy poszukiwania na powierzchni planety



różnych przedmiotów, które z drugiej strony są niekiedy zbyt dobrze ukryte. Jediną wadą (moim zdaniem) WSM są nazwy działów matematyki opanowywane kolejno, przemawiające bardziej do uczących, a nie do nauczanych (napis WSTĘPNE ĆWICZENIA KLASYFIKACYJNE I POJĘCIE ZBIORU niczego maluchowi nie mówi... no, może prócz tego, by trzymać się od tego z daleka). Dodatkowo, jak zauważył pewien bystry, a znajomy mi młodziak, Liczaki, które potrafią skonstruować rakiety do ostrzeliwania asteroidów, nie radzą sobie z obliczeniem ładunku takiej rakiety, co z trudnością można przyjąć bez zdziwienia, ale pewnie niepotrzebnie się tu „czepiam”, bo w sumie przecież nie dla fabuły kupuje się takie programy, a większość gier „sadi” w swoich „stories” dużo większe brednie i nikt nie narzeka. Można zresztą założyć, że kiedyś poziom wiedzy na planecie był wyższy - stąd zresztą chyba te przedmioty, które zbieramy do Muzeum Techniki - a potem uległ degradacji... na przykład wskutek zanieczyszczenia środowiska. Przyjemnej zabawy!

O-ACTION	
Producent: Young Digital Poland	
Wymagania: 486/100, 16 MB RAM, W 95 lub W NT, Sound Blaster, cdrom x4	
Dystrybutor: Young Digital Poland tel. (058) 526690	
Internet: http://www.ydp.com.pl	
INFO	

NOWE OBLCZE

PC SHAREWARE

ISSN: 1232-938X INDEX: 336726

PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

Cena: 9,99 zł

Nr 06/98⁽⁹⁸⁾ Czerwiec 1998

Pełne wersje:

POSE... 0. 1

PARTITION MAGIC 3. 0 (30-DNIOWA)

NETSCAPE COMMUNICATOR 4. 04

EUDORA LIGHT 3. 05

PEGASUS MAIL 2. 55

3D... LIGHT

3DEM

WINDOW ADMINISTRATOR

NIE TAKI E-MAIL STRASZNY...
CZYLI EUDORA I PEGASUS
KROK PO KROKU

KAŻDY MOŻE BYĆ ARTYSTĄ?
GALERIA PROGRAMÓW
Z METACREATIONS

NIE MA PŁYTKI?
ZAPYTAJ W KIOSKU

Mistrz języka

LangMaster Interactive English pack

Rynek aplikacji edukacyjnych w Polsce od jakiegoś czasu zaczyna być traktowany równie poważnie co rynki zachodnie, o czym świadczy obecność na naszym rynku wielu zlokalizowanych wersji programów popularnych na całym świecie. Największy chyba wybór istnieje obecnie w dziedzinie nauki języków, a zwłaszcza angielskiego. Wiele z pakietów tego typu prezentowaliśmy na łamach CDA. Jednym z nich jest LangMaster Interactive English.

KRZYSZTOF KALISZEWSKI

Piszemy o nim ponownie, bowiem obecnie program sprzedawany jest w zestawach obejmujących po pięć płyt, gdzie w skład każdego pakietu wchodzi cztery płyty zawierające pełny zestaw ćwiczeń z danego poziomu oraz płyta ze słownikiem Collins Cobuild Student's Dictionary. Programy te są zintegrowane i przy zainstalowaniu słownika można tłumaczyć wszystkie wyrazy z ćwiczeń. Są trzy poziomy: beginner, elementary i intermediate. Każdy z nich to, jak już napisałem, cztery płyty, przy czym każda z nich jest zestawem ćwiczeń w formie książki opowiadającej jakąś historię. Na bazie opowiadanego tekstu przeprowadzana jest nauka słownictwa i test, ćwiczenia form gramatycznych oraz testy wymowy. Zapamiętywanie nowych słów odbywa

się przy pomocy metody re-wise, która przypomina tę prezentowaną przez SuperMemo, choć nie do końca. Skuteczność obu programów mogą sobie sami porównać użytkownicy, LangMaster jednak wyróżnia się



obfitością zawartego w zestawie materiału. Weźmy za przykład poziom Beginner - mamy tu kolekcję czterech kursów: Rich Man Poor Man, The Garden, Dangerous Journey oraz The Long Tunnel. Wszystko w jednym pudełku!

Ogólnie sposób prezentacji wiedzy w pakiecie jest ciekawy. Ale czy rewelacyjny? - mógłbym dyskutować, bowiem również dobre są alternatywne systemy. Jednak generalnie LangMaster nie odstaje od innych produktów z tej dziedziny, ani „na minus”, ani „na plus”. Graficzna forma prezentacji wiedzy kieruje program raczej w stronę młodszych użytkowników, jednak pojęcia, jakie przyswajamy w trakcie nauki nie są dziecinne, więc można potraktować ilustracje jako zachętę dla młodszych

użytkowników, a starszym nie powinny one przeszkadzać. Być może ramoleję na starość albo to nawyki programisty, dla którego najlepszym sposobem przedstawienia treści jest tekst umieszczony w tabelach, kolumnach i akapitach, a jedyna dopuszczalna forma „prezentacji wizualnej” to wykres funkcji - ale osobiście bardziej

odpowiada mi właśnie taka forma. Jednak zdaje sobie sprawę z tego, że większość użytkowników sądzi inaczej i to właśnie do nich skierowany jest pakiet LangMaster. Dla użytkowników mojego pokroju, którzy

wolą czystą wiedzę, bez multimedialnej oprawy, SuperMemo Advanced



pory się zapoznałem, żaden nie wzbudził we mnie zachwytu poza wspomnianym SuperMemo, jednak, jak wykazałem wyżej, jest to trochę inna kategoria. Natomiast LangMaster zalicza się do bardzo dobrych programów dla początkujących, ale trudno mi określić jego pozycję w tej grupie. Na jego



English wydaje się bardziej interesujący - zresztą, jak sama nazwa wskazuje, przeznaczony on jest raczej dla zaawansowanych użytkowników. Stosując analogię do naszej branży: pierwszym z wymienionych programów powinny się zainteresować osoby zmagające się ze skomplikowanymi plikami „help” do kompilatorów (o mniej pomocną „pomoc” naprawdę niekiedy trudno;-), natomiast **pakiet LangMaster przydadzą się graczom, którzy mają trudności z „anglojęzycznością” ulubionych gier.**

Cieężko mi ostatecznie ocenić LangMastera. Spośród programów do nauki angielskiego, z którymi do tej

korzyść wpływa znacząco nowa forma sprzedaży (kompletny kurs + słownik) i metoda re-wise, więc można go polecić. Ale do zachwytu brakuje istotnych wyróżników ponad dokonania konkurencji. Zresztą czytelnicy będą mieli możliwość samodzielnego zapoznania się z programem, bowiem na naszym CD umieścimy (uwaga!) PEŁNY kurs Dangerous Journey z poziomu beginner!

	Producent: Dr. LANG Group/DD Komputery	
	Wymagania: 486, 8 MB RAM, VGA, Win 3.1/95	Dystrybutor: DD Komputery tel. (048) 3608091
	Internet: http://www.epaonline.com/poland	



służy do grania

TARGET

! pierwsza polska gra 3D

! polskie lokacje

! gra w sieci i Internecie

NOWOŚĆ! tryb 2 graczy
na 1 komputerze

www.bci.krakow.pl/~target

USER

DE Lyric
GAMES

dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER
Kraków, ul. Przemysłowa 12
tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114
(0602) 225 316; www.user.com.pl

Uczłowieczony komputer

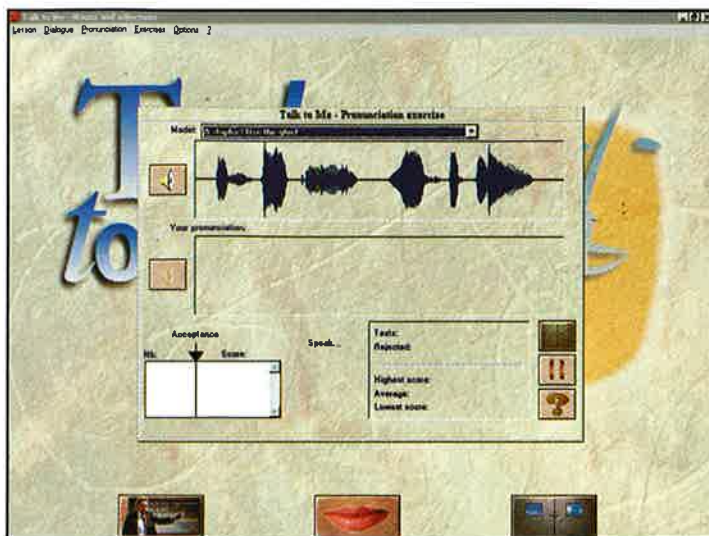
Talk to Me

Od czasu spopularyzowania w naszym kraju komputerów zwłaszcza w miejscach, gdzie wcześniej nie były one powszechnie znane (np. w biurach, urzędach, sklepach) wśród użytkowników da się zaobserwować tendencję do personalizowania tych urządzeń i przypisywania im ludzkich reakcji (głównie złośliwości i uporu), która to tendencja jest całkowicie niesłuszna, bowiem jedyne, (poza wysoce wyspecjalizowanymi dziedzinami, gdzie używa się złożonych pakietów sieci neuronowych i genetycznych) objawy "samodzielnej inteligencji" komputer może zaprezentować w grach, natomiast zarówno system operacyjny, jak i każdy (znowu wyjątki są niewielkie) program użytkowy robi wyłącznie to, co przewidział jego twórca. Sam, mimo iż wiem, że winą leży po stronie autorów programu, kierowałem pod adresem komputera nie nadejście się do druku, aczkolwiek bardzo barwne i ekspresyjne komentarze po uzyskaniu komunikatu (w wolnym tłumaczeniu): "błąd: składnia instrukcji wymaga znaku '[', a napotkano znak '['". Jednak mówienie do komputera wbrew pozorom może być pożyteczne i przede wszystkim sensowne, co starają się udowodnić autorzy programu Talk to Me, który samą nazwą wręcz do tego nakłania. Pisaaliśmy już o nim jakiś rok temu, uznaliśmy jednak za stosowne przypomnieć tę aplikację

KRZYSIEK KALISZEWSKI

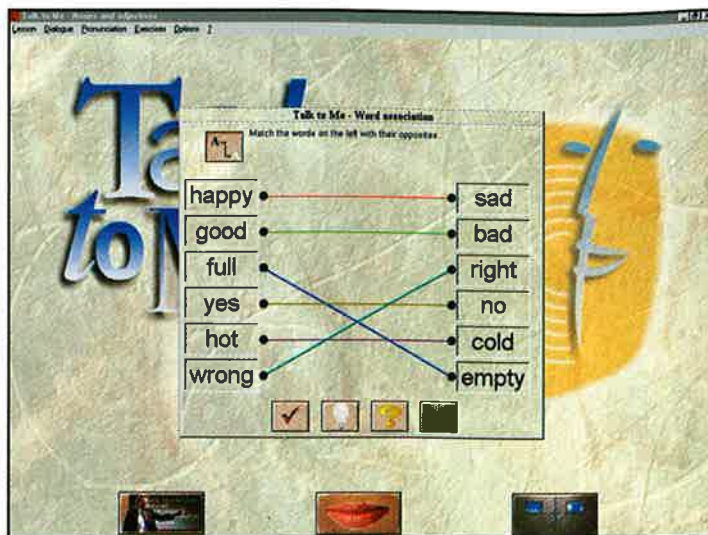
Już od jakiegoś czasu wiele mówi się o komputerowych technikach analizowania i rozpoznawania głosu. Powstają prototypy nakładek, które pozwalają na wydawanie głosem komend systemowi operacyjnemu czy innym programom. W Talk to Me technologia ta użyta została w innym celu. Jest to mianowicie program do nauki wymowy (do testowania otrzymaliśmy pakiety dla języków angielskiego i francuskiego). Zanim jednak przystąpię do szczegółowego opisu kilka słów teorii. Dźwięk jest falą o wykresie pilokształtnym i tak też reprezentowany jest w komputerze (format wav, którego nazwa pochodzi od słowa wawe - fala). Słowa, które wypowiadamy do

mikrofonu (nagrywając je na dysk za pomocą Rejestratora Dźwięku) zapisywane są dokładnie w taki sam sposób. Tak więc aby sprawdzić prawidłowość wymowy, wystarczy porównać wykresy zapisu naszego i profesjonalnego lektora. Oczywiście nie wystarczy tu proste porównanie, czy wykresy są jednakowe czy nie, bowiem na różnicę wpływają czynniki takie, jak brzmienie głosu, tempo wymowy itp. Dlatego też analiza odbywa się nie poprzez porównanie, a raczej znajdowanie podobieństw między dwoma wykresami, czym zajmują się właśnie osławione sieci neuronowe. Mniejsza zresztą o szczegóły, bowiem jest to jedna z najbardziej skomplikowanych dziedzin informatyki. Pora przejść do prezentacji programu.



akceptowalne przez Windows, a podłączenie mikrofonu do gniaza "microphone in" na karcie muzycznej jest najbardziej skomplikowaną czynnością, jaką przyjdzie nam wykonać.

Od strony audiowizualnej Talk to Me prezentuje się bardzo przyzwoicie. Głos lektora jest wyraźny (choć nie



się wyłącznie prawidłowej wymowy słów i fraz, których znaczenie poznaliśmy za pomocą innych aplikacji lub "konwencjonalnej" nauki. Odbija się to na zasadzie zadawania przez komputer pytań, na które udzielamy słownej odpowiedzi (przez mikrofon). Nauka jest stopniowana poprzez regulację poziomu kwalifikacji odpowiedzi: na pierwszym - najniższym - komputer zaakceptuje



praktycznie każdą odpowiedź zbliżoną do właściwej - na wyższych porównywanie naszych odpowiedzi z prawidłową (nagraną przez lektora) jest już dużo dokładniejsze. Poziom ten wybieramy już podczas instalacji, ale nie ma się czym przejmować - w każdej chwili można go zmienić z poziomu programu. Zanim udzielimy odpowiedzi, możemy posłuchać prawidłowej formy wymowy, gdyż baza odpowiedzi dostępna jest praktycznie z każdego miejsca programu. Mimo wysokiej jakości techniki rozpoznawania głosu radziłbym jednak oprócz prawidłowej wymowy odpowiedzi zachowywać też tempo takie, jak lektor, jak również postarać się, by do mikrofonu napływało jak najmniej dźwięków "zewnętrznych" np. raczej niewskazane jest głośne puszczenie muzyki podczas pracy z programem. Wprawdzie program posiada możliwość korekty szumów, jednak nie jest on w stanie separować wszystkiego. Od strony technicznej obsługa Talk to Me nie nastrojeza najmniejszych trudności. Obsługuje on wszystkie karty muzyczne

doskonały), a grafika wykonana estetycznie i po prostu przyjemna w odbiorze. Przy tym preferowaną rozdzielczością programu jest 800x600, co samo w sobie gwarantuje jakość lepszą niż w większości programów edukacyjnych. Dodatkowo do programu jest kilka rodzajów "gier" językowych polegających np. na kojarzeniu słów będących przeciwieństwami, wstawianiu właściwych słów w określonym miejscu zdania, ułożeniu zania z rozrzuconych wyrazów. Jest nawet popularny "Wisielec" (hangman). W zasadzie od strony użytkownika Talk to Me jest programem wyjątkowo prostym, bowiem naszym zadaniem jest tylko wybór lekcji z których każda odbywa się na tych samych zasadach, więc nie napotkamy różnorodnej rozbudowanej gamy opcji. Jednak nie są one do niczego potrzebne, gdyż program spełnia swoje zadanie nauki wymowy doskonale w takiej formie, w jakiej jest i żadna innowacja by mu nie pomogła.

Talk to Me jest doskonałym dodatkiem do każdego programu służącemu nauce języka, jak też w formie samodzielnej dla kogoś kto - jak ja doskonale rozumie pisaną tekst, ale z wymową ma trudności. Warto więc polecić go każdemu, kto ma problemy z wymową tym bardziej, że ucząc się jej samodzielnie w domowym zaciszu, nie narazi się na ośmieszenie pierwszymi próbami, które np. w moim przypadku wyszły wyjątkowo żałosne. Krótko mówiąc jest to kawał dobrej roboty.

ACTION	
Wymagania: 486 DX, 8 MB RAM, CD-ROM, SVGA, Win 3.1/95	Producent: Auralog
Internet: http://auralog.com	Dystrybutor: AVAX tel. (022) 6171478

Świat reniferów

CD - Romuald

W morzu futurystycznych bajek dla dzieci po brzegi zapelnionych efektownymi nawałankami w kosmosie, na ziemi hańdź w przyrodniczym, rysunkowym barze, rzadko kiedy pstrykając bezładnie pilotem trafia się na „rodzynek”, który zamiast wspomnianych namiastek fabularnych filmów sensacyjnych oferuje „prawdziwy” bajkowy świat. Telewizja publiczna w tej dziedzinie trzyma się jeszcze nieźle, o czym świadczy chociażby niedawno rozwiązany plebiscyt na dobranocek wszech czasów. Wiadomo było od początku, iż bez względu na wynik, czyli zwycięski „produkt”, brutalności raczej się tam nie doszuka nawet najbardziej dociekliwy cenzor.

AGNIESZKA SIEJKA

Jakiś czas temu, podczas jednego z bezsensowniejszych posiedzeń przed srebrnym ekranem, wykonując ciężką i wytężoną pracę palcami (umysł pozostawał w stanie błędnego spoczynku) doskonale zorientowanymi w rozmieszczeniu klawiszy na pilocie, trafiłam na kreskówkę o reniferze Romualdzie. Na moment zatrzymałam swój wzrok śledząc animacje bohaterów i nawet wytężyłam nieco swą uwagę. Przyciągnął mnie całkowity brak jakichkolwiek oznak demoralizowania młodych, bezbronnych pociech. Moje zainteresowanie okazało się bardzo krótkotrwałe i uwalniając palce od chwilowego nieróbstwa wróciłam do podróży po kanałach telewizyjnych. Całkowicie zapomniałam o tymże mało istotnym wydarzeniu, gdyby nie fakt, iż właśnie przypadła mi do oceny płytka o znajomo brzmiącym tytule: CD-Romuald. Patrząc na opakowanie nie pomyliłam się - produkt znajduje się w ścisłym związku ze wspomnianą bajką o reniferze.

Początek był jak najbardziej tradycyjny: krótka animacja jakby żywcem wycięta z telewizyjnego odpowiednika, znajome

High Score czy też nie zostałeś uwzględniony w podsumowaniu rankingów. Nawet wybór, na początku, poziomu trudności jest traktowane w tym przypadku raczej jako ozdoba niż działanie wywierające jakikolwiek odczuwalny w grze skutek. W takim świetle wysiłki gracza tracą jakikolwiek

czystej, ludzkiej ciekawości można byłoby się wysilić, aby zobaczyć, co zaserwuje nam program, gdy osiągniemy najwyższy rezultat w rzucaniu np. ciasteczkami na kolki. Tego tutaj niestety nie doświadczymy.

Pozornie całość wygląda obiecująco, nawet pierwsze momenty z grami są bardzo miłe i mogą przysporzyć wiele radości i dobrej zabawy. Ale jak się okazuje, całkiem dobry pomysł został pogrzebany wskutek wspomnianych wyżej warunków, w jakich prowadzona jest rozgrywka. Gdybym miała możliwość wprowadzenia w produkcję, przed jego wypuszczeniem na rynek, jakichkolwiek zmian, nie ingerowałabym w muzykę, grafikę oraz w charakter gier. Natomiast dałabym potężnego kopa pomysłodawcom istoty zabawy, których praca ograniczyła się jedynie do stworzenia miasteczka z postaciami z bajki, umieszczenia w nim kilku lokacji, które kryją w sobie garść inteligentnych zabaw. Każda z nich

kończy się wpisaniem na tablicę wyników i można zaczynać wszystko od początku bądź odwiedzić inną lokację, by w niej również po skończeniu zabawy (w którą można grać, aż do osiągnięcia późnej starości) ponownie zawitać na High Score, zostawić swój ślad i podążać dalej tą samą i niezmienną ścieżką.



postacie z bajki oraz główny bohater, którego od razu byłam w stanie odróżnić od chmary jemu podobnych reniferów. Byłam pewna, że ze względu na odbiorców produktu nie będzie trudne przejście przez ewentualne etapy czy gry, ale rychło się okazało, że żdziebko minęłam się z prawdą. Gdy stwierdziłam, że już mam dość i pora na skrobnięcie paru zdań na temat komputerowego Romualda, po głowie kołatało mi się tylko jedno pytanie: o co w ogóle tutaj chodzi? Zabawa ogranicza się do lażenia po bajkowym miasteczku renifera, zapelnionego jego rodziną oraz przyjaciółmi, i grania w przeróżnego rodzaju - głównie zręcznościowe - gry. Odbija się to w ten sposób, że klikając na wybrane miejsce na mapie miasteczka - może to być dom Romualda, szkoła bądź galeria - automatycznie zostajemy przeniesieni w wybrane miejsce, gdzie ponownie klikając na aktywny element rozpoczynamy jedną z wielu zabaw. Przyznam, że są one wykonane całkiem inteligentnie i ciekawie, choć po pewnym czasie można odczuć małe znużenie. To, co właśnie napisałam może się wydawać nieco zawile, ale zaraz wyjaśnię w czym rzecz.

Nie ma absolutnie żadnego znaczenia, od której lokacji zaczniemy się bawić, kolejność całkowicie dowolna i przypadkowa, co można bez problemu zaakceptować. W moich oczach cechą dyskwalifikującą zabawę był całkowity brak wpływu osiągniętych wyników na dalszy przebieg rozrywki. Nieważne, czy udało ci się wpisać na szczyt listy



sens; gdyby chociażby po wygraniu danej rozgrywki kolejno zaczęły być dostępne inne zabawy czy tajemne lokacje, ale nie!

Autorzy chyba błędnie przyjęli za pewnik, iż gra oparta na popularnej bajce gwarantuje bezwarunkowy sukces. Na początku produkt może się wydawać naprawdę rewelacyjny: miła dla oka grafika, oprawa muzyczna również nie budząca większych sprzeciwów i oczywiście sam Romuald, rokuje nadzieję na dobrą zabawę. Niestety radość kończy się w momencie, gdy użytkownik uświadamia sobie, iż właściwie to „zaliczanie” kolejnych gier - zresztą wszystkie są dostępne już na samym początku - z najwyższym wynikiem jest pozbawione sensu i nie warto jakiegokolwiek wysiłku. Co to za przyjemność, gdy w przypadku zwycięstwa nie ma śladu po chociażby najkrótszej animacji, która stanowiłaby lekki „dopalec” zmuszający do osiągnięcia coraz lepszych wyników w kolejnych zabawach? W takim wypadku nierzadko nawet tylko w celu zaspokojenia

Drody rodzice, jeśli przypadkiem pociecha wasza swego czasu pilnie śledziła przygody Romualda i na widok jego wdzięcznej postaci umieszczonej na płytce CD stanowczym głosem zażądała, aby rychło płytka z półki sklepowej znalazła się w tatusiowym czytniku, postarajcie się delikatnie wyperswadować ten pomysł i to nie tylko ze względu na jego ewentualny ciężar dla rodzinnego budżetu. Ale jeśli się nie uda, miejcie tylko nadzieję, że maluchowi dostępne gry w zupełności wystarczą i nie będzie miał zbyt wygórowanych wymagań. Np. nie będzie za bardzo liczył na różne animowane wstawki czy też inne atrakcje, które przeważnie już na stałe zadomowiły się w dziecięcych produktach. Jednocześnie pamiętajcie, że nadzieja jest matką... no tych, zresztą sami wiecie kogo.

	Producent: Attica Interactive Ltd.
Wymagania: Pentium, 16MB RAM, Win95	Dystrybutor: Attica Interactive
Internet: http://www.attica.com	

INFO

Zupełnie Nowe!**• GREMLIN ROZSTAJE SIĘ Z FUNSOFTEM**

Niemiecka firma Funsoft zawiedziona skromnymi udziałami w okazałych zyskach osiągniętych w zeszłym roku przez potentata brytyjskiego, Gremlina, postanowiła odsprzedać swoje akcje. Chętni znaleźli się bardzo szybko, jednak ostateczne rozstrzygnięcia w Gremlinie zapadną dopiero po sprzedaniu następnych trzech gier Funsoftu.

• TAKE 2 NA ZAKUPACH

Sila nabywca Take 2 kolejny raz została udowodniona w dość spektakularny sposób. Weteran rynku gier, Spidersoft, stał się ostatnio nowym nabytkiem tej firmy (wcześniejszy zakup to BMG Interactive). Take 2 zamierza wykorzystać Spidersofta do produkcji czterech nowych gier na Game Boya.

• WIĘCEJ FLAGPOINTA

ABC Data/CHS Polska podpisała nowy kontrakt dystrybucyjny z firmą Flagpoint. Początkowo zaowocuje to rozszerzeniem oferty ABC Data/CHS Polska o podstawowe modele płyt głównych, kart graficznych oraz dźwiękowych z oferty Flagpointa.

• NAJMŁODSZY Z INTELA

Intel ogłosił narodziny dwóch najszybszych członków rodziny Pentium II. Tym razem częstotliwość sięgnęła poziomu 350 i 400 MHz. Do tego do sprzedaży trafiły dużo tańsze wersje procesora zwanego Celeron. Specjaliści z branży twierdzą, że Celeron 266 to po prostu Pentium II tylko bez wórnego cache'a. Jeśli wierzyć Intelowi, jego nowe dzieci - Pentium II 350 i 400 są o 20% szybsze od dotychczas najszybszego procesora PII 333. Testy zdają się temu przeczyć, ale tak naprawdę można się o tym przekonać w sytuacji intensywniej eksploatacji na komputerze gracza. Jeśli planujecie usprawnienie Waszych maszyn, może już czas spojrzeć przychylniej na tańsze PII?

• KOLEJNA WOJNA W GWIAZDACH?

Pewnie nie zabrzmi to zbyt zaskakująco, ale w stajni LucasArts właśnie przygotowuje się następny tytuł z osławionej serii gier bazujących na pomysły filmowym George'a Lucasa. Będzie to kolejna strategia w czasie rzeczywistym, do tego podobna trochę w założeniach do Rebellion. Znosi się więc na prawdziwy hit, a na imię mu będzie Star Wars: Force Commander. Czego trzeba będzie bronić tym razem? To zależy - jeśli wybierzemy stronę Rebeliantów, przyjdzie nam dążyć do ostatecznego zniszczenia ucisku Imperium. Jednak najważniejsza będzie intensywna walka nazemna i to w rozmaitych sceneriach: w lesie Yavin 4, na pustyni Tatooine, na biegunie polarnym, w nowym świecie Coruscant i w wielu innych lokacjach. Będziemy budować bazy, przejmować budynki i jednostki przeciwnika, likwidować wrogie oddziały i stosować większość znanych chwytów strategicznych. Podobno w grze spotkamy ponad setkę różnych postaci, jednostek i pojazdów znanych z Gwiezdnych Wojen (do tego czołgi, wyrzutnie rakiet oraz pojazdy transportowe na okrasy). Jeśli jeszcze ta wiadomość nie zrobiła na Was wrażenia, to dodam, że Force Commander wykorzysta najnowsze osiągnięcia technologiczne 3D (możemy

Descent, czyli: Przestrzeń

Czyli właśnie to, czego brak było grającym w jego wcześniejsze części najbardziej. Tak tak, przecucie Was nie myli: oto w słocznjach Volition - części Pa-rallax - powoli nabiera kształtów godny następcy tej niezwykle popularnej - chociażby dzięki naprawdę efektownemu multiplayerowi - gry: Descent: Freespace - The Great War! Piloci wszystkich krajów, radujcie się, albowiem chwila, gdy dane nam będzie zasiąść w zupełnie nowym i co więcej - całkowicie nietypowym kokpicie jest już bliska!

GEM.INI

Istną kwintesencją założeń gry jest sam jej... tytuł! Descent: Freespace - The Great War oznacza bowiem, mniej więcej tyle, co: "Wolna Przestrzeń - Wielka Wojna". I rzeczywiście - co z uwagi na ogólną



tendencję twórców do maksymalnego uduchowienia tytułów może wydawać się nieco osobliwe - jest on w pełni adekwatny do tego, co rozgrywa się na ekranie: w tym przypadku istnieje tak przestrzeń, jak i wojna...



Przestrzeń to nieograniczony niczym ogrom kosmosu. Przestrzeń to również pełna swoboda ruchu. Niestety ta ostatnia wiąże się z ryzykiem zaślepienia wolnością, a wynikający z obu powyższych ślepy pęd - z ewentualnością zetknięcia się z czymś (lub kimś), z czym (lub kim) nie warto się stykać. Ten prosty schemat potwierdził się w pełni i tym razem. Efekt w postaci wojny jest tego najlepszym dowodem. To wszystko



jednak to nic w porównaniu z faktem dołączenia do "gier wojennych" trzeciej z ras (i drugiej obcej - pierwsza bowiem to... my!), której poziom cywilizacyjny oraz niewyobrażalna potęga broni pozwoliły bardzo szybko uzyskać przewagę nad dwiema poprzednimi. Te zaś, w obliczu coraz wyraźniej rysującej się własnej zagłady, postanowiły pójść po rozum do głowy, i - jako że już się nieco "znaly" - sprzymierzyć przeciw na-

trętowi. Wróg znany to pół wroga; wróg nieznany to wroga półtora...

I w ten oto sposób, szkieletowo, przedstawiają się zarysy konfliktu, w jakim przyszło (przyjdzie) nam sprawdzić swoje bojowe umiejętności.

Całość ma być czymś na pograniczu Wing Commander Prophecy oraz X-Wing vs. TIE Fighter, przy czym - naturalnie i... standardowo dla wszelakiego rodzaju zapowiedzi - mają zostać poprawione usterki "rodziców chrzestnych". Innymi słowy: w grze uchwycione będą ich najlepsze elementy. Jednak - nie tylko. Autorzy Descent postanowili sobie bowiem; by ich dziecko stało się



nowić ma rewelacyjny "one-player", drugą zaś - nie mniej ważną - obsługującą zarazem do 16 graczy - multiplayer. Ten pierwszy to 50 kampanii (przy czym gracz w czasie



swej kariery "zwidzi" jedynie około połowy z nich... Ot, takie małe "nieliniowości". Co więcej: wytyczne tych misji nie będą sprawą ostateczną i niezmienną - jeżeli w jednej z nich nie wykonamy misji drugoplanowej, jaką jest - przykładowo - zniszczenie krążownika - krążownik ten będzie usilnie przeszkadzał nam w dalszych epizodach!). Drugi natomiast to 3 do 5 misji, w których możliwe będzie kontaktowanie się z innymi graczami (także głosowe, za pomocą nagranych wcześniej i przesłanych wszystkim innym grającym plików wave) oraz - jak nie trudno się domyślić - próbowanie nie dowodzenia nimi. Oprócz tego statystyki, odznaczenia i tak dalej, i tak dalej...

Na co zatem czekamy? Na następce Descenta, który stanowić ma "genetycznego potomka" Wing Commander Prophecy oraz X-Wing vs. TIE Fighter; a ta niesamowicie obiecująca całość graficznie z kolei utrzymana ma być w stylu I-War. Niestety - obawiam się jednego - otóż jak uczy doświadczenie - kottajle bywają niestrawne... Miejmy nadzieję jednak, że ludzie z Volition okażą na tyle zdolnymi "barmanami", że ich nowe dziecko okaże się zupełnie smaczne. A resztą, co mi tam - cudownie wspaniale - przecież tylko taki poziom gier nas interesuje, czyż nie?

Grafika to jednak nie wszystko, czym zaskoczyć ma Descent: Freespace... (ech, te niesamowicie szczegółowe, dochodzące do długości 3 km pojazdy Obcych...). Połowę podstawy doskonałej rozrywki sta-



**Descent: Freespace
The Great War Volition**

Miejska zadyma

Firma Microsoft znana dotychczas z gier strategicznych, jak chociażby *Close Combat* czy *Age of Empires*, w najbliższym czasie zafunduje graczom strzelankę w stylu *G-Police*, z elementami real-time strategy (albo jak kto woli - odwrotnie).

ELD

Jest rok 2017. Należę do organizacji Resistance, która stała uwikłana w bezlitosną wojnę. Cała sytuacja jest zakręcona jak szpak w czereśniach (już widzę protesty zapalonych działkowców i ogrodników). W konflikcie bierze udział aż pięć stron, w tym dwie pozaziemskie: Mykonians i Sulgogars. Stronę ludzką reprezentują

dę potężną bronią i są liczni jak mrówki. Towarzyszyć ma mi zespół najlepszych hackerów i inżynierów, a jeżeli nasza dywersja się nie powiedzie, naszych ludzi spotka pewna śmierć. Przyszłość ludzkiej cywilizacji zależy od moich zdolności i sprytu...

Druga z ras pozaziemskich jest bardziej ambitna (od Mykonians). Ma zamiar wybić i nas, i Mykonians. Sulgogars bazują na genetycznych manipulacjach i teoretycznie potrafią stworzyć broń silniejszą od naszej. Niestety, nasza Resistance musi walczyć z najeźdźcami osamotniona. Pozostałe dwie ziemskie frakcje również wystąpiły przeciwko nam! Obarczają mnie i moich ludzi za degradację i upadek planety. Co za naród... Szczególnie agresywni są Ghorkovs. Bardzo fanatyczni i agresywni, przechwalają się, że



widać, konserwatyzm, szacunek dla tradycji itp. wcale nie wykluczają dysponowania najnowszymi systemami uzbrojenia. To chyba wszystko, co chciałem Ci przekazać. Muszę już iść, niedługo akcja!

Microsoft zapowiada *Urban Assault* jako real-time strategy z elementami 3D action. Jak zwykle w takich przypadkach, mamy ujrzeć niespotykane i nowatorskie efekty graficzne. Chociaż jak dla mnie na pierwszych screenach wygląda gorzej niż *G-Police*. Ale jak jest naprawdę, okaże się, kiedy gra trafi na półki sklepowe. Lecz skoro już porównujemy UA do tamtej produkcji, to wydaje mi się, że *Urban Assault* jest bardziej skomplikowany - także jako symulator lotu (i jazdy), a jednocześnie będzie to mocno dynamiczna łupanina. Brzmi zachęcająco! Mocno zachęcająco! Tym bardziej, że nawałanka ma mieć odpowiednio posępny klimat... *Urban Assault* ma (tradycyjnie już) korzystać z 3Dfx (nie wiemy czy da się grę uruchomić na "gołym" komputerze - ale jeśli ma wyglądać wtedy jak "nieakcelеровane" *G-Police*, to może lepiej, by nie było takiej możliwości?). Wybuchy wyglądają diablo efektownie, gdyby tylko dopracowano wygląd budynków i pojazdów, mogłoby być naprawdę ciekawie. Cool wygląda także niebo - jak porządne bitmapy lub jpeg. Dla pojedynczego gracza przygotowano ponad trzydzieści misji, ale podobno naprawdę wyimiatającą zabawę ma gwarantować dopiero Internet. Kontrolować będzie można 15 maszyn, a nasz wróg będzie dysponował 50 rodzajami pojazdów. Na prawdziwą rewelację

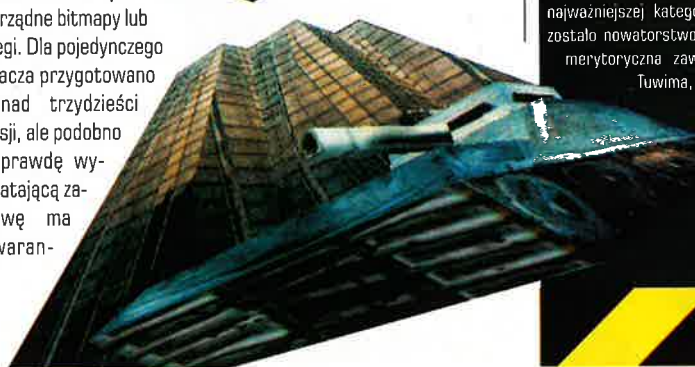
tować dopiero Internet. Kontrolować będzie można 15 maszyn, a nasz wróg będzie dysponował 50 rodzajami pojazdów. Na prawdziwą rewelację



zapowiada się AI komputera. (O tym także słyszeliśmy już tysiąc razy, więc radzę zachować rozsądny dystans do takich określeń). Ale póki co, beta-testerzy cmokają z zachwytem nad AI komputera, więc może nie skończy się tylko na przechwałkach?

Summa summarum zapowiada się niezła, dynamiczna gierka. Ciekawi mnie tylko, jak uda się twórcom powiązać real-time strategię z 3D action? Gracze oczekują na jakieś nowatorskie rozwiązania... Autorzy to nie nowicjusze, więc jest realna szansa na hit! Poczekajmy tylko te kilka tygodni lub miesięcy...

**Urban Assault
Microsoft**



Zupełnie Nowe!

chyba oczekiwać efektywnych zmian ujęć kamery i z całą pewnością przyda się jakiś akcelerator grafiki). Niech moc (kasy) będzie z Wami! Nie wspominając już o tym, że na konsolach pojawiła się ponoć bardzo dobra gra osadzona w świecie SW, o swojsko brzmiącym (w uszach Polaka) podtytule: *Teras Kasi* (Najpierw Gosi, teras Kasi? :) i zapewne niedługo będziemy oczekiwać na jej konwersję...

• SPITFIRE INACZEJ

Microsoft ogłosił, że tworzona przezeń symulacja myśliwca z II wojny światowej nie będzie nazywać się *Spitfire*, a *Microsoft Combat Flight Simulator*. Gra, która pojawi się w okolicach jesieni oferuje 9 typów maszyn do wyboru, bardzo realistyczny tryb lotu i pieczołowicie odtwarzane kopie ówczesnych myśliwców, a także 2 kampanie: *Battle of Britain* (czerwiec - październik 1940) i *Air War Over Europe* (czerwiec 1943 - kwiecień 1945).

• POLAK POTRAFI, TUWIM NA TOPIE!

Bologna Children's Book Fair to największe na świecie targi poświęcone literaturze, prasie i publikacjom elektronicznym kierowanym do dzieci. 35-ta edycja targów odbyła się w dniach od 02.04 do 05.04.1998 w Bolonii we Włoszech. Gościło na niej ok. 2.000 wystawców z ponad 75 krajów świata. Podczas ubiegłorocznej, 34-tej edycji targów po raz pierwszy ogłoszono konkurs na najlepszy produkt multimedialny dla dzieci. W każdej z trzynastu kategorii (wśród których za najważniejszą uchodzi kategoria "All Purpose" - za uniwersalność i wszechstronność), międzynarodowe jury dokonuje wyboru najlepszego i najbardziej innowacyjnego multimedialnego programu komputerowego. Zwycięzca honorowany jest tytułem "Bologna New Media Prize". Nagroda ta ma tym większe znaczenie, że jest ewidencjonowana przez Oxford University Press w "Oxford Children's Encyclopedia" i jak dotychczas pozostaje jedyną, związaną z multimediami dla dzieci nagrodą o światowym zasięgu. W tym roku do nagrody "Bologna New Media Prize" nominowanych zostało ok. 770 programów i publikacji multimedialnych z całego świata. (Lista wszystkich zgłoszonych produktów zamieszczona jest pod adresem internetowym: <http://www.childrensoftware.com/bologna/nomlist.html>).

Znajdują się na niej aplikacje tak znanych i renomowanych producentów jak: Microsoft Corp., Disney Interactive, Creative Wonders, MGM Interactive, Dorling Kindersley Multimedia, BBC Multimedia, Mattel Media, Inc. Wśród nominowanych do nagrody programów znalazł się również i polski tytuł - "Multimedialny Świat Juliana Tuwima" firmy Young Digital Poland z Gdańska. (Pisaliśmy o nim w CDA). W tegorocznej edycji targów Bologna Children's Book Fair '98 "Multimedialny Świat Juliana Tuwima" - aplikacja autorstwa Young Digital Poland - został nagrodzony tytułem "Bologna New Media Prize" w najważniejszej kategorii "All Purpose"! Uznanie zostało nowatorstwo, oryginalność, jak również merytoryczna zawartość - wiersze Juliana Tuwima, które mogą fascynować i bawić nie tylko Polaków. Oficjalne wręczenie nagrody nastąpiło podczas ceremonii otwarcia targów Bologna Children's Book Fair, 2 kwietnia



frakcje: Ghorkovs, Teakast i "moja", czyli Resistance. Najgroźniejszymi przeciwnikami są Mykonians. Zależy im tylko na jednym - eksterminacji gatunku ludzkiego i samodzielnym panowaniu na planecie. Energię do swoich niecznych czynów czerpią z wnętrza planety. Używają do tego "Parasite Machine" (czyli dokładnie: Pasożytniczej Maszyny). Właśnie na tę maszynę mam poprowadzić wkrótce atak. Nie będzie to łatwe, zważywszy na to, że Mykonians dysponują napraw-



sywni, są wierni starym tradycjom i gardzą nowoczesną technologią (przekładając to na polski - są zacofani). Mimo tego posiadają trochę zaawansowanej broni - wystarczająco dużo by czuć przed nimi respekt. Jak



Zupełnie Nowe!

1998 roku o godzinie 18:30 w Palazzo dei Congressi, Piazza Costituzione w Bolonii. Przez kolejne cztery dni targowe "Multimedialny Świat Juliana Tuwima" prezentowany był zwiedzającej publiczności.

• TRUDNE CZASY DLA PIRATÓW

Wydział d/w z Przestępczością Zorganizowaną KWP we Wrocławiu, ujawnił i zatrzymał zorganizowaną grupę przestępczą zajmującą się przemytem oraz wprowadzaniem do obrotu gospodarczego podzespołów komputerowych (w szczególności procesorów) na wielką skalę. Z dotychczasowych ustaleń i na podstawie zebranych dowodów wynika, że w okresie ostatniego kwartału ubiegłego roku i w pierwszym kwartale bieżącego roku przemycono do Polski z innych krajów i wprowadzono do obrotu z pominięciem należności celnych i podatków ponad 10.000 procesorów oraz znaczne ilości innych podzespołów komputerowych. Mechanizm wprowadzania wymienionego towaru do obrotu gospodarczego jest aktualnie badany, jednak wiadomo już o wielomilionowych obrótach fikcyjnych firm legalizujących tę działalność, a także o potężnych zyskach osób związanych z tym procederem. W wyniku prowadzenia tego typu nielegalnej działalności Skarb Państwa poniósł olbrzymie straty, które zostaną szczegółowo określone w trakcie dalszego postępowania.

• PRZEBÓJE Z RIOTEM

Microsoft poinformował opinię publiczną, że prawa do publikacji nowej strzelanki FPP zatytułowanej Riot: Mobile Armor wracają do producenta, czyli firmy Monolith. Rzecznik prasowy Microsoftu twierdzi, że było to tylko "przyjazne rozjeżdżenie się dróg". Taaa...

• ASTEROIDS 3D

To nowy (?) pomysł Activision. Oryginalna wersja tej gry, wydana przez Atari w 1979 po dziś dzień cieszy się wielkim uznaniem graczy, stąd zapewne pomysły na "współczesnienie" jej oprawy wizualnej. Grą będziemy się cieszyć w okolicach Bożego Narodzenia.

• HALF-LIFE OPÓŹNIONE

Premiera tej (sądząc ze screenów i zapowiedzi - vide tekst w styczniowym CDA) genialnej strzelanki FPP uległa opóźnieniu. Teoretycznie powinna się ona pojawić zaraz po tym, jak ten numer CDA wyładuje w kioskach (choć pierwotnie planowano jej premierę na wczesny kwiecień). Zobaczmy, czy tym razem Valve dotrzyma słowa...

• NOWOŚCI Z ACTIVISION

Po zapowiadanych Heavy Gear 2 (bez akceleratora nie ruszy) i Heretic 2 Activision przygotowuje kolejne nowości, które ujrzą światło dnia w 1999 roku. A są to: Cywilizacja'99 i Interstate'82. Ta ostatnia gra bazuje na Interstate'76, ale - podobnie jak HG2 - nie będzie działała bez akceleratora grafiki. To nie koniec! Kolejną "nowką" jest Third World, czyli RPG w "real-time-tactical". Gra ma łączyć najlepsze cechy Diablo, Warcrafta 2 i... MechWarriora 2. Połączenie dość karkołomne - ale kto wie, może to będzie hit? Dowiemy się tego albo pod koniec tego roku, albo na początku następnego. Mało Wam? Activision pewnie też, bo pracują nad jeszcze paroma grami!!! Tenshu, gra z

Znowu ten Reckoning...

Kwestia The Reckoning, rzekomego super-dodatku do Quake II powraca na nasze łamy niczym bumerang. Początkowo - bodajże w kwietniu - informowaliśmy o tym, że coś w stylu właśnie oficjalnego dodatku (wprost dla id, łamane przez Activision) "robi się" w warsztatach Xatrix. Jednak już w miesiąc później - nie da się ukryć - mocno oszłamieni liczbą napływających do nas, "tematycznych" informacji dementowaliśmy te pogłoski, twierdząc, że The Reckoning ze świetnie zapowiadającego się dodatku przetrzymał się w... oślawionego Quake III!

GEM.INI

W końcu jednak nadszedł czas na próbę sprostowania tych, jakby nie było sprzecznych ze sobą informacji. Otóż The Reckoning jest już "na wydaniu" (być może w chwili, gdy będziecie czytać te słowa będzie już w sklepach...) i to w takiej właśnie formie, o jakiej informowaliśmy na początku. Czyli: właśnie dodatku! Hm. Dodatku?

To zbyt mało: Xatrix bowiem wyszło daleko poza granice, w jakich zwykło się pojmować programy grupy "add-on". Reckoning to bowiem niemalże pełna gra, przy czym słówko "niemalże" pada tylko z jednego powodu: wymagane jest posiadanie kopii Quake II. Pozostałe kompo-

nenty składowe odpowiadają już produktom w pełni samodzielnym. I w tym wypadku

broni (śmiercionośne Phalanx Particle Cannon, które emituje dwa osmiokątne pociski akce-



większość najwcześniej ujawnionych informacji raczej odpowiada rzeczywistości. Tak więc rzec będzie toczyć się w kolejnym mieście Obcych i w księżycowej ukrytej bazie, na aż 15 nowych poziomach... I - jak zaprzekają się twórcy - nie będą to jedynie kopie oryginalnych wystrójów baz Stroggo; wystrój miejsc akcji spoczywać będzie głównie na industrialnych, futurystycznych landscapach, ale i zdarzą się etapy przeniesione w bardziej naturalny krajobraz:



malownicze kaniony i inne akweny wodne... Akcja ujmowana sama w sobie (czytaj: młócka) również ma przybrać

na szybkości i ciężarze gatunkowym! A to za sprawą nowych "potworzychów" (blyskawiczne i śmiercionośne, również za sprawą kwasu spełniającego u nich funkcję krwi, Gekki i zabawne, bo "podnoszące na nogi" pokonanych już Stroggów Repair Boty) oraz nowej absolutnie wymiatającej

rowanych bumerangów...). Nie dosyć jednak na tym! Z tego co wiadomo mają być również i inne atrakcje: ot, co powiecie na energetyczną tarczę, jaką zasłaniają się (niebawem zresztą skutecznie) wrogowie albo na możliwość skompletowania istnego komanda z czterech marines? Albo też dodatkowe mapy deathmatchowe, nie wspominając już o... STOP! Bez przesady; nie wszystko naraz! Tym bardziej, że do kwestii The Reckoning prawdopodobnie jeszcze na łamach CD Action powrócimy.

...A jak na razie, ja (gdyż nie wiem, czy w momencie lektury tego tekstu nie będzie on już przypadkiem rzeczywistością) czekam! Z całą bowiem pewnością jest na co! Wy natomiast obejrzyjcie filmik na płycie CD-Action...

Quake 2: Reckoning
Id Software/ Activision

Więcej krwi!

Pociąg ze stacji Monolith, poprzez GT Interactive, Przemoc, Zło, Krew i Akcję, do

stacji Ekstaza, wyruszysz z peronu 6 toru 66 w okolicach końca roku 1998. Podróżnych, którzy zamierzają wsiąść do ekspresu Blood 2, prosimy o przypięcie się do foteli. Wrażliwszych prosimy o przygotowanie torbek na wypadek niedyspozycji żołądkowej, zaś uczulonych na czerwień prosimy o zakupienie czarnych okularów. W czasie podróży oferujemy liczne atrakcje, w tym kontakt z ciekawymi przedstawicielami istot, które dotąd mogły się Wam tylko przyśnić w najgorszych senach koszmarach. Koszty podróży lub pobytu w domu bez klamek wliczone są w cenę bi-

letu! Proszę przygotować się do nieziemskiego odjazdu!

PETER PAN

Tak jest - oczy Was nie mylą! Błąd 2, sequel jednej z bardziej kultowych - i nie ukrywamy -



krwistych i "klimatyczniejszych" strzelanin FPP ostatnich lat, szykuje się do szarży na



komputery graczy. Caleb; ten, który powrócił ze świata zmarłych, nadchodzi! I to nie sam!

Tym razem gracz będzie miał do



wyboru aż 4 postaci. Oprócz Caleba w rzezi udział wezmą dwie panienki. Błękitnokrwista, piękna i pochodząca z angielskiej arystokracji, Ophelia oraz Gabriella - córka murzyńskiej (haitańskiej) niewolnicy, obeznana z czarami voodoo, staną murem za Calebem, a jeśli tego będzie mało, by pokonać siły zła, możecie do drużyny dołączyć Ishmaela, dla którego czarna magia nie ma żadnej tajemnicy. Naturalnie, podobnie jak Caleb, cała trójka również zmartwychwstała... (Rzecz jasna, w wersji dla single-gracza będziecie musieli na początku gry dokonać wyboru postaci, którą zamierzacie sterować; reszta co najwyżej od czasu do czasu posłuży Wam dobrą radą.) I znów trzeba będzie przeciwstawiać się Cabalowi (powraca, drafi, w 17-tym wcieleniu) i jego obrzydliwym sługusom... bo Zło nigdy nie umiera.

Do przejścia jest około 30 mniej lub bardziej cmentarnych etapów, przy czym ich struktura przypomina nieco Quake'a 2. Co oznacza, że nie będzie to prosta i linearna wycieczka level-po-levelu. Po pierwsze, będzie można powrócić na już "odfajkowane" poziomy, po drugie - kolejność zwiedzania etapów nie jest z góry ustalona przez scenarzystów. Dodajmy do tego specjalne sub-misje w obrębie niektórych poziomów, tryb "bloodbath" (czyli "krwa-wa łaźnia" - 8 leveli, które do młodości doprowadzą nawet wygłodniałego wampira; zatańczycie tam prawdziwy dance macabre z kostuchą!) oraz znacznie podrasowany i rozbudowany tryb deathmatchowania (do 32 graczy naraz), wspierany przez wymiatającą realistyczny i przenikający do szpiku kości dźwięk - a da to Wam prawdziwego kopa w bebechy. (Zasto-

sowano ponoć jakieś specjalne patenty, by uzyskać niespotykaną do tej pory głębię i prze-



strzenność efektów dźwiękowych; podobno gracz z zamkniętymi oczyma będzie w stanie precyzyjnie określić kie-

dzie można usmażyć, zastrzelić, rozerwać, posiekać, udusić, porazić prądem - wszystkie możliwe sposoby uśmiercania, jakie dotąd wyległy się w głowach najbardziej zboczonych psycholi, znajdując się w Blood 2. Mięcha armatniego, nawiasem mówiąc, będzie też ze 30 odmian, a każda obrzydliwsza od poprzedniej (myślicie, że przesadzałem z tą torebką we wstępie... wcale nie!). Spotkanie tam tak istoty nie z tego świata, jak i potwornie niekształconych przez Zło ludzi (np. żywciele obrzydliwego paszyta). Wróg będzie obdarzony Al,

co należy tu rozumieć, iż nie będzie po prostu stał i czekał aż go przerobicie, np. za pomocą znanego z pierwszej części gry

jem? Dla graczy ważny jest klimat (a tu na pewno nie będziecie rozczarowani), krwistość (czy gra mająca w tytule "blood" może cierpieć na jej brak?), grywalność, szybkość działania, jakość grafiki i ogólnego wykonania gry. A tu (też) jest lepiej niż dobrze. Zarówno prowadzona przez Was postać, jak i przeciwnicy, dzięki systemowi motion-capture będą poruszać się w tak naturalny sposób, jaki tylko można wycisnąć z komputerów PC. Gra współpracuje z akceleratorami grafiki i ma być dosłownie katalogiem najrozmaitszych efektów (mgła, dym, woda, ogień, efektowne eksplozje), które można w efektywny sposób wycisnąć z ich krzemowych trzewi... Tym, którzy są pozbawieni dopalaczy, niosę słowa pociechy: nawet bez 3Dfx gra powinna przyprawić



Was o gwałtowny wytrzeszczyć gałek ocznych, połączony z nieartykułowanym rykiem zachwytu! Ponadto Blood 2 wy-



runek i odległość, z jakiej nadchodzi wróg!). Już swędzą palce, już w oczach robi się czerwono, już by się chciało kropnąć kogoś z 30 rodzajów broni palnej, białej i magicznej... (W tym z takich ciekawostek jak Dekapitatora, czyli Ścięgiogłowa.) Wroga be-

Flare Guna, na skwierczący befsztyk. Istoty te mają nawet mieć swoje stany emocjonalne, stąd czasem ten i ów przeciwnik ucieknie na Wasz widok z krzykiem, a niekiedy przeciwnie - zaatakuje z samobójczą furją.

Czy Blood 2 stanie się przebo-

korzystuje joye z feedbackiem i nie brakuje w niej elementów BAAARDZO czarnego humoru. Czyli - krew Was wkrótce zaleje. I to nie ze złości!

Blood 2
Monolith / GT Interactive

zupełnie Nowe!

gatunku action-adventure (w TPP). Beneath - również action/adventure, dziejąca się w roku 1900, oraz Legend of the Five Rings (czyżby na motywach Tolkiena?), w klimacie podobna do Diablo. Niestety nie wiemy nic konkretnego o datach ich premier.

• HERCULES AND XENNA

To nowa gra (z podtytułem Alliance of Heroes) firmy Simutronics. Jak łatwo się domyślić, bazuje ona na popularnym serialu telewizyjnym (zresztą niewysokich lotów, prawdę powiedziawszy), a jest to rozbudowana multiplayerowa gra RPG.

• NASTĘPCA X-COM?

Mythos, twórcy serii X-COM, pracują nad nową grą o nazwie Duel: The Mage Wars, której premiera powinna odbyć się jesienią tego roku. Znosi się na grę będącą kombinacją RPG i gry action, w 3D, z rozbudowaną opcją gry multiplayerowej. Wiadomo, że w grze będzie dostępnych m.in. 30 zróżnicowanych wizualnie i klimatycznie regionów świata.

• ZMIANA NAZWY

Looking Glass zmienił nazwę gry, nad którą właśnie pracuje - z The Dark Project na Thief: The Dark Project. Premiera - późną jesienią tego roku. A sama gra to oglądana z FPP nawałanka z elementami przygodówki, rozgrywana w techno-fantasy (?) świecie.

• CO PO CHASM?

Twórcy Chasm: the Rift (Action Forms Ltd.) nie oddali się błogiej beczczynności po premierze swej poprzedniej gry i intensywnie pracują nad nową nawałanką FPP o nazwie Carnivores. A znaczy to tyle, co "drapieżniki", więc można się domyślić, że czegoś jak czegoś - ale krwi i akcji tam nie zabraknie. A jednocześnie ta gra nie ma być taką klasyczną FPP - autorzy twierdzą, że gracze będą nią pozytywnie zaskoczeni. Bohaterami programu będą bowiem... zwierzęta! (czyli właśnie drapieżniki). Wiemy, że gra będzie w true-colorze, z możliwością dopalenia jej akceleratorami, trybami multiplayer, bardzo starannymi animacjami zwierząt... i wieloma rejonami polowań.

• KOLEJNA KONWERSJA...

...Quake 2, stworzyła ją firma Katanasoft. Nosi ona nazwę Paradigm. Tradycyjnie pojawiły się nowe bronie, etapy i parę ciekawych potworków.

• ALIENS ONLINE

To nowa gierka firmy Kasmai. Jakoś obecnie coś na fali są gry symulujące dowodzenie dzielnicami komandosami, a Aliens Online doskonale wpasowuje się w ten schemat. Dzielni kosmiczni komandosi kontra hordy kosmicznych monstrów... Smaczku dodaje jednak fakt, że gra bazuje na kultowym filmie Aliens! (m.in. zawiera mnóstwo efektów dźwiękowych żywcem "pożyczonych" z tego filmu). I jeszcze jedno: można też grać jako... Obcy. No, no...

Pełnie Nowe!**• ROZŁAM W ACTIVISION**

Grupa ludzi z Activision odpowiedzialna za grę MechWarrior 2 postanowiła podziękować za współpracę swoim dotychczasowym pracodawcom i zacząć działać na własny rachunek. Na razie nie wiadomo o planach nowej firmy...

• NOWY PERSKI SZACH

Red Orb Entertainment oficjalnie potwierdził zamiar wykonania remake znanej w swoim czasie gry zręcznościowej Prince of Persia. Będzie ona, rzecz jasna, w 3D i pojawi się na początku roku pańskiego 1999.

• PSYGNOSIS NIE GORSZE

Jak robić remake - to robić, powiedzieli zapewne odpowiedni ludzie z Psygnosis. Firma zamierza "reanimować" strategiczną grę z 1980 r o nazwie Sentinel. Według zapowiedzi Sentinel's Return ma być "pierwszą prawdziwie wirtualnie rzeczywistą grą". Nie bardzo rozumiemy, co to ma w praktyce oznaczać. W każdym razie muzykę do niej robi John Carpenter (reżyser i autor muzyki m.in. do "Ucieczki z Nowego Jorku") - a to już coś! Premiera - lada dzień!

• ...GT INTERACTIVE TEŻ !?

GT Interactive z kolei przysięga się do przeróbki gry Lode Runner. Lode Runner 2 pojawi się już w drugiej połowie tego roku, w 3D w rzucie izometrycznym, z możliwością multigrasy, 75 levelami, możliwością wyboru płci bohatera, wbudowanym edytorem i dopieszczoną grafiką.

• DZIELENIE SKÓRY NA NIEDŹWIEDZIU

O Quake 3 jeszcze nawet nie wiadomo nic specjalnie konkretnego, a już id Software dogadala się z Activision w sprawie jej dystrybucji. To się nazywa optymizm... lub przeczność.

• NEXT FPP

Monolith nadal "dłubie" swoją nową grę FPP o nazwie Riot Back. Wiadomo, że będzie ona chodziła na engine o nazwie "LightTech Engine", wykorzystanym zresztą m.in. do gry Blood 2.

• KARTY NA STÓL!

Lubisz pokera? No to spróbuj go w grze Caesars Palace VIP firmy Interplay. Mówiąc dokładnie - spróbuj 100 dostępnych tam odmian pokera i to rozgrywanego w pieczołowicie odtworzonych wnętrzach realnie istniejących kasyn!

• PURE 3D II

Nowa generacja akceleratorów grafiki ma w swej rodzinie nowego członka. Firma Canopus oficjalnie zapowiada akcelerator Pure 3D II (bazujący na Voodoo 2). Karta zawiera 12 Mb Ram, z czego 8 Mb przeznaczone jest na obróbkę tekstur. W USA karta ta ma kosztować jakieś 330\$, a więc - całkiem tanio.

Apacze atakują

Wbrew sugestywnemu tytułowi nie będzie to recenzja gry rozgrywanej się na Dzikim Zachodzie. Nie o takim Apaczu będzie mowa. Nasz Indianin nie jest czerwonoskóry, nie jeździ na mustangu i nie szyje do wroga z luku czy winchestera. Ten Apacz w ogóle nie jest człowiekiem...

OGRE

Miłośnicy symulacji uśmiechają się pobłażliwie - wiedzą, co jest grane. Rzecz jasna idzie tu o symulator lotu helikopterem (jakim? to chyba nie jest trudne pytanie?). Ostatnio na tym polu rządzi, niczym władca absolutny, cykl Longbow. Lecz gra Team Apache ma sporą szansę nie tylko na nawiązanie równiej walki z dotychczasowym "dominatorem", ale nawet na tytuł najlepszej symulacji helikoptera w historii gier! O tym, czy będzie to prawda, przekonamy się dopiero za jakiś (dość niedługi) czas. A póki co, postaram się Wam przedstawić atuty tego programu.

Dostępne będą następujące tryby gry: Training Area, gdzie nauczymy się panowania nad naszą maszyną, prowadzenia ognia z broni pokładowej, nawigacji itp. W Instant Action będziemy mogli sprawdzić świeżo nabyte umiejętności na terenie Rosji i Kolumbii w walce z nieco mniej wymagającym wrogiem i w nieco łatwiejszym otoczeniu niż oferuje kolejny tryb, czyli Combat Mission. W tym ostat-

nim kończą się żarty. Do wyboru mamy kilkanaście zróżnicowanych misji bojowych, typu: głębokie uderzenie, walka w powietrzu, atak z powietrza, eskorta, odszukaj i uratuj, rozpoznaj pozycję wroga, odszukaj i zniszcz itp. (odmian misji jest znacznie więcej). Akcje rozgrywane będą w najróżniejszych warunkach atmosferycznych (deszcz, burza, śnieg, mgła) w wielu rejonach świata. Sam zaś tytuł gry sugeruje, że nie będziemy działać w pojedynkę, tylko w zespole uderzeniowym,



liczącym 2-6 maszyn. Koordynacja poczyni i efektywne wykorzystanie potęgi, jaką daje taka grupa helikopterów bojowych, nie będzie łatwe - a to jest właśnie kluczem do sukcesu. Nie jakieś heroiczne i indywidualne akcje, a zespołowe (współ)działanie, wyznaczanie bocznym odpowiednich celów (tzn. opanowanie wydawania rozkazów podwładnym), to właśnie to, co powinniśmy perfekcyjnie opanować, by ukończyć Team Apache. Gdy zaś uznasz, że jesteś już odpowiednio mocny, możesz skierować dziób swego Apacza w wir kampanii.

Kampania zaś to już nie tylko zaliczanie kolejnych misji. Musisz dobrać sobie odpowiednich ludzi do swego zespołu (osobno pilotów i strzelców) ze sporej puli chętnych rekrutów. I pamiętaj, że teraz musisz o nich



dbać, że masz pod komendą ludzi, a nie stalowe cyborgi. Gdy ciągle będziesz przydzielal tych samych ludzi do kolejnych misji to masz jak w banku, że po jakimś czasie ich zdolności bojowe ulegną znaczącemu obniżeniu. Ponadto na Twej głowie jest też dbałość o posiadany sprzęt. Gdy zaniedbasz upgrade maszyn i zapomnisz, że amunicja może się kiedyś wyczerpać, (więc warto postarać się o jej odpowiedni zapas w bazie), to może się okazać, że rzeczywiście trzeba będzie się przestawić na walkę z pomocą luków i mustangów...



Pamiętaj też, że od tego, jak wykonales daną misję w dużym stopniu zależą zadania kolejnej



wyprawy; jeśli spałaś np. zniszczenie nadciągającej kolumny pancernej - możesz być pewien, że za jakiś czas te czołgi uderzą albo bezpośrednio na Twą bazę, albo też zaatakują tych, których masz chronić.

O grafice Team Apache można wypowiedzieć się w jednym słowie: COOL.

Szczególnie gdy posiadamy akcelerator grafiki. Perfekcyjny detalizm idzie tu o lepsze z ja-

kością tekstur i urozmaicheniem terenu. Przeleć się nad jakimś miastem i zobaczcie jak pieczołowicie jest ono odtworzone na ekranach monitorów... Wspominałem już o zmiennej pogodzie. Dodajcie do



tęgo sporo efektów świetlnych, zależnych od pory dnia i nocy (np. bijące po oczach promienie wschodzącego słońca, setkami refleksów odbijających się od dachów, tafli wody, szyb itp.).

Model lotu ma być realistyczny, reakcje maszyn tak zbliżone do oryginału jak tylko możliwe (nie będzie więc to raczej gra dla początkujących fanów symulacji), co szczególnie da się odczuć posiadaczom joyów z feedbackiem. Oczywiście jest, że

gra daje nam możliwość obserwacji maszyn i terenu z wielu ujęć kamery, łącznie z zoomowaniem ujęć, możliwością włączenia sobie widoku jaki mielibyśmy siedząc okrakiem na np. odpalonym pocisku Hellfire itp. Sugestywny dźwięk, z mnóstwem spe-

echów, jest tu tak oczywisty, że nawet nie trzeba o tym więcej wspominać. Jeszcze bardziej oczywista jest możliwość gry w sieci. Ta gra jest wręcz do tego stworzona! Wyobrażacie sobie: sześciu graczy, każdy za sterem swego helikoptera, atakujący wybrany cel... Prawdziwy Czas Apokalipsy! Już wkrótce...

Team Apache
Mindscape / SSI



Czwarta kontrola



pełnianie kolejnych misji. Dodano pokazną garść zupełnie nowych ras Obcych, jednocześnie poprawiono sylwetki znanych

odmiennymi kryteriami oceny. Gracze koncentrując się na przebijaniu się poprzez ścieżki zabójczego Wszechświata, strzelając i rozwalając jak najwięcej wrogów, będą również mieli okazję do obserwowania łączących się w logiczną całość poszczególnych części inteligentnej i sensownej fabuły, składającej się na całą grę.

Kolejnym wyróżnikiem "czwórki" będzie bardzo rozbudowany multi-player umożliwiający rozgrywanie krwawych deathmatchów, przyjaznych kooperatywnych akcji, tworzenie zwalczających się wzajemnie teamów oraz wspólne wypełnianie poszczególnych misji ściśle powiązanych z fabułą gry. Jeśli wszystkie wyliczone przeze mnie obietnice sprawdzą się w praktyce, Star Control 4 powinien być prawdziwym krowym milowym, nie tylko w odniesieniu do swoich poprzednich części, ale i do większości podobnych gier. Ale może lepiej będzie, jeśli przestanę "gdybać" i razem z wami poczekam cierpliwie na gotowy produkt, który ma się ukazać mniej więcej w okolicach Bożego Narodzenia '98. Nie ma to jak wyprawy w rozgwieżdżone niebo w długie, zimowe wieczory.

Ps. Wszystko wskazuje, że gra pojawi się pod tytułem Star-Con...

Star Control 4
Accolade



Copyright 1998 Accolade, Inc.

jednak do tematu i przyjrzyjmy się bliżej zapowiadane (to jedynie cytaty, ewentualne listy-bomby proszę kierować do producenta) hiciorowi.

Czwórka, w przeciwieństwie do poprzednich części, zostanie nastawiona głównie na akcję, której wydzwięk śledzący przed moni-

torem osobnik będzie miał okazję odczuć poprzez latanie swym kosmicznym pojazdem i wy-

z poprzednich części, jakkolwiek nie wszyscy z nich zasłużyli na pojawienie się w czwórce. Star Control kontynuować będzie tradycję swych poprzedników, których atutową cechą była wspomniana mieszanka rodzajów gier. Owszem, akcja będzie się wybijać na pierwszą pozycję, ale nie zapomniano przy tym o dodaniu do całości szczypty ukochaniej strategii, przygody oraz ekonomii, w taki sposób, aby czuli

się usafakcjonowani starszy miłośnicy oraz nowi - kierujący się



Copyright 1998 Accolade, Inc.

Zupełnie Nowe!

• WINDOWS'98 - WELCOME?

Oficjalną datę premiery Windows'98 Microsoft wyznaczył na dzień 26.08.1998 roku! Swoją drogą, gdzieś w okolicach końca kwietnia miała miejsce fajna historia: podczas "oficjalnie nieoficjalnego" pokazu Windows'98, w obecności Billa Gatesa i mnóstwa osób "ze świecznika" nowy Windows... zawiesił się, co wywołało huragan braw i wielką radość wśród zaproszonych gości. Bill Gates czarował ich szerokim (i lekko kwaśnym) uśmiechem, zaś dokonujący prezentacji pracownik tłumaczył, że "to właśnie dlatego jeszcze nie ma W'98 w sprzedaży" (migawki z tego wydarzenia pokazał bodaj Polsat). Hm - ponoć początki zawsze bywają trudne...

• NEVERENDING STORY

To już "n-tydziesta" gra bazująca na Star Trek! Interplay przymierza się bowiem do nowego dzieła: Star Trek: Klingon Academy. Tym razem jednak nie będziemy "szlajać się" Enterprise'em w rejonach, "których dotąd nie odwiedził człowiek". Choćby z tej przyczyny, że wcielamy się tym razem w... Klingona. W czasie 30 misji dzielny Klingon będzie miał okazję zmierzyć się z ludźmi oraz paroma innymi rasami w wielkich kosmicznych bitwach... a jednocześnie gra symuluje też jego życie prywatne. Dodatkowo do programu dołączony będzie edytor misji.

• MARKSOFT PREZENTUJE...

Oto lista gier, które w najbliższym czasie znajdą się na półkach polskich sklepów (o ile już nie są w sprzedaży) dzięki firmie Marksoft: Last Bronx (karate), Sega Touring Car Championship, F/A18 Korea, Double Agent (Spy vs Spy powraca!), Front Line Fighters, Dementia (przygodówka na 5 CD), Semper Fi (strategia - recenzja w tym numerze CDA), Liberation Day (RTS - recenzja również w tym numerze CDA), Air Warrior III Dfx-Enhanced (symulator lotu), The Great Battles of Caesar (strategia), iF22 v5.0, iPanzer44 (symulator czołgu - recenzja w tym CDA), Seven Kingdoms Plus (pach z misjami), Industry Giant (strategia), Soccer'98, Enemy Zero, The House of the Dead, Wreckin' Crew, Vangers. Warto też wspomnieć o Złotej Serii (gry za 29 zł!). Tu pojawiają się: Rally Championship, Trolls (arcade), Oscar (j/w), Mega Morph (j/w), Winter Sports (olimpiada zimowa), Whales Voyage (RPG + strategia).

• Z ARCHIWUM X

The X-Files, interaktywna gra z zastosowaniem full-motion video "VirtualCinema", już lada dzień ma trafić na półki sklepów!

• JAGGED ALLIANCE 2

Premierę tej gry SirTech ustalili na 1.10.1998.

• BYĆ MARINES...

Spróbujcie tego w grze GT Interactive zwanej NAM, stworzonej pod czujnym okiem konsultanta, autentycznego sierżanta marines, który to stworzył specjalny program treningowy dla autentycznych zielonych beretów (i dzięki temu jest

Zupełnie Nowe!

przezeń przeklinany do siódmego pokolenia). Gracze wcielą się w początkującego marine i będą musieli pokonać 15 scenariuszy dla single gracza (lub 21 w trybie multiplayer), uczyć się obsługi broni, pojazdów i walczyć z 9 rodzajami przeciwników.

• WIĘCEJ SIERRY

Sierra "wypączkowała" z siebie nowy zespół o nazwie Sierra Studios. Grupa ta pracuje obecnie nad grami: Half-Life (pojawia się w okolicach lipca 1998), King's Quest: Mask of Eternity (koniec 1998), Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (j/w), Return to Krondor (j/w), Caesar III (j/w) i Homeworld (j/w). Ta ostatnia gierka ma być hybrydą symulacji walki w kosmosie i strategii, w rewelacyjnej oprawie graficznej.

• W-WING FOREVER

LucasArts planuje coś dla fanów X-Wing. Star Wars: X-Wing Collector's Series zawiera pełną wersję X-Wing Collector's CD i Tie Fighter Collector's CD plus wersję X-Wing vs. Tie Fighter o nazwie Flight School. Całość ma chłodzić z akceleratorami grafiki.

• WIEŚCI Z MGM

MGM Interactive zapowiada już wkrótce parę nowych tytułów: Return Fire II (akcja/strategia + wykorzystanie 3D i joyów z feedbackiem; w grze będzie ponad 50 scenariuszy). Druga gra to WarGames: Defcon 1, nawiązująca do znanego filmu "Gry wojenne", z tym że jej akcja toczy się 20 lat później. Tym niemniej idea jest zbliżona: superkomputer zamierza wywołać wojnę nuklearną. Do przejścia będzie 30 misji, z wykorzystaniem najrozmaitszych pojazdów (samoloty, statki, pojazdy naziemne etc.).

JAK ZBIĆ KASĘ...?

Hmm, w rzeczy samej interesujące pytanie... Jednak, mimo obiecującego tytułu raczej stąd się tego nie dowiedziecie. Jako moralną rekompensatę jednak podajemy (za Sunday Times) niewielką liczbę osób, które mogły zapewne rzucić nieco światła na ten intrygujący problem. A są to: założyciel Futura Publishing - Chris Anderson, Dwójka Codemasters'ów - David i Richard Darling oraz założyciel Probe Entertainment - Fergus McGovern. Zostali oni bowiem "oszczędzani" na 40 mln funtów każdy... Uff. Choć z drugiej strony czynsze jest marne czterdzieści w porównaniu z majątkiem najbogatszego człowieka Ameryki (spróbujcie zgadnąć, kogo...), który wynosi "zaledwie" 28,81 MILIARDÓW FUNTÓW. Slabo mi...

CZAR WSPOMNIENI...

Czego to nie dokonają wspomnienia... Oto bowiem setki graczy, pamiętni wspaniałych chwil spędzonych nad Warcraftem II tłumnie ruszyło do sklepów, by hucnie powitać jego następcę - Starcrafta. Dzięki temu już po tygodniu sprzedaży trafili na sam szczyt listy ELSPA. Jego producent - Blizzard oczywiście zaciera ręce; nam - graczom - nie pozostaje zaś nic innego jak poddać się ogólnemu entuzjasmowi i... samodzielnie sprawdzić, czy "cudeńko" to aby rzeczywiście jest tak fenomenalne...

Futbolowe szaleństwo...

Zbliżające się mistrzostwa świata we Francji od dawna rozgrzewają głodne rozrywki umysły fanów piłki nożnej. Tymczasem producenci gier już zaczynają tworzyć produkty, które traktują o tym właśnie wydarzeniu - ale nie tylko. Pierwszym z programów tego typu, o której informacji trafiły do naszej redakcji, jest Viva Football firmy Virgin Interactive i z tego, co opowiadają o niej autorzy, zapowiada się niezła uczta dla miłośników soccera.

YASIU

A dlaczego? Ano dlatego, że same mistrzostwa nie będą niczym ciekawym, bowiem z góry znany jest zwycięzca. Panowie z Virginia zapewniają, że tym razem, po raz pierwszy od roku 1966 roku mistrzostwo zdobędą Anglicy. Lecz jest to właśnie jeden z powodów, dla których warto zagrać w VF - trze-



ba zmienić bieg historii. Ale teraz trochę poważniej. Po pierwsze w VF zastosowano absolutnie nowy system kierowania postaciami, który ma umożliwić niespotykaną dotąd kontrolę nad tym, co dzieje się na murawie. Wszystkie strzały, podania i inne zagrywki będą mogły być kierowane dokładnie tam, gdzie zechce gracz. Będzie to jednak zrealizowane w taki sposób, że zarówno eksperci, jak i początkujący będą zadowoleni z tego, co wyczyniają kierowani przez nich zawodnicy.

Całość będzie przedstawiona za pomocą nowego, całkiem przyjemnie wyglądającego engine'u 3D, używającego oczywiście techniki motion-capture. Warto tu wspomnieć, że przy produkcji gry użyto całej drużyny, a nie tylko jednego zawodnika, jak to przeważnie miało miejsce dotychczas - zapewnią to więk-

szy realizm rozgrywki (ostatecznie masywny obrońca porusza się nieco inaczej niż zwinny napastnik). Łącznie gra zawiera 5400 klatek animacji samych zawodników, dzięki czemu

będziemy mogli oglądać niespotykaną dotąd płynność i różnorodność ru-

chów. Poza tym gra będzie też konkretnie udźwiękowiona. Nie mówię nawet o tym, że gracze będą mogli do siebie mówić grając w sieci, ale o tym że publiczność będzie inteligentnie reagowała na sytuację na boisku.



Czytając informacje prasowe o tej grze, pierwszy raz spotkałem się z terminem "AI publiczności". To brzmi obiecująco! Poza tym rozgrywce ma towarzyszyć muzyka tworzona przez znanych muzyków - niestety autorzy nie ujawnili jeszcze, jakich.

Aby was dobić ostatecznie, wspomnę, że w VF będzie można grać każdą reprezentacją narodową od roku '62 do '98. Możliwe w końcu stanie się powtarzanie historycznych spotkań, a także poprawianie błędów popełnionych przez zawodników biorący w nich udział. "Mówiąc" liczbami, Viva Football będzie oferowała 987 drużyn, 16224 zawodników opisanych 16 parametrami każdy. Spotkania będzie można rozgrywać na dowolnym z ponad 300 stadionów, które oczywiście nie zostały wyssane z palca.

Krótko: z zapowiedzi wynika, że gierka stanie się dla miłośników piłki nożnej tym, czym jest Quake dla "efepowców". Program ma się ukazać w czerwcu, tak że już powoli szukajcie jej na sklepowych półkach - a my, gdy tylko trafi do nas, napiszemy coś więcej.

**Viva Football
Virgin Interactive**

Krocząca eksterminacja

Onadchodzącej produkcji Techlandu - Exterminacji pisaliśmy już dwukrotnie, w miarę, jak autorzy zmieniali i ulepszały założenia gry, aby stała się konkurencyjna dla najgłośniejszych zachodnich tytułów. Premiera zbliża się wielkimi krokami, o czym świadczy fakt, że przez ostatni tydzień miałem możliwość intensywnie pogrywać obiema stronami konfliktu ludzie - obcy,

będącego tłem gry oraz własnoręcznie ("własnoocznie" ludziej "własnomyslnie") zweryfikować entuzjastyczne zapowiedzi. Przypomnijmy tylko, że Exterminacja to 100% polski RTS, o którym może być głośno nie tylko w Polsce...

LORD Y

Wszelkie zapowiedzi okazały się całkowicie zgodne z prawdą, a co więcej, wersja, z którą przyszło mi się zapoznać (a to jeszcze nie koniec i kiedy gra trafi do sklepów, będzie jeszcze lep-

sza) zawiera pomysły, o których do tej pory nie wiedzieliśmy, a które jeszcze dodają smaku i tak atrakcyjnej produkcji. Ale po kolei: Istotną nowinką z dziedziny czy to militarnej jest grupowanie jednostek w oddziały. Już na etapie tworzenia jednostek możemy przydzielić je do istniejącego oddziału lub stworzyć nowy, przy czym przenoszenie się między oddziałami sprowadza się do pojedynczego kliknięcia myszką. Ważne jest, że dopóki o tym nie zdecydujemy, oddział stanowić będzie całość, nawet jeśli w międzyczasie operujemy zupełnie inną grupą jednostek. Dodatkową atrakcją w tej dzie-

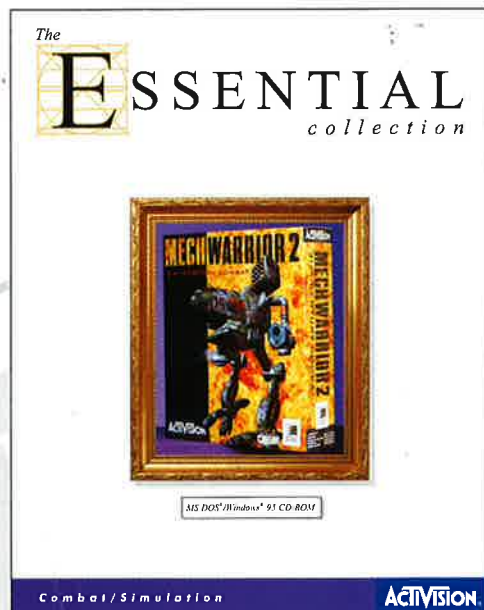
dzinie ma być rozpoznawanie mowy (!), przez co gracz nie tylko będzie mógł łatwiej dowodzić armią, ale również osiągnąć większą satysfakcję z gry (poczujemy się jak prawdziwi dowódcy przekrzykujący huk dział, wrzeszcząc w słuchawkę radiotelefonu). Ciekawe nowinki czekają nas także podczas rozgrywek sieciowych (zwłaszcza Internet). Ilość równocześnie grających zwiększona została do 16, przy czym poziom, na jakim dany gracz rozpoczyna zabawę, zależy od jego postępów w grze solowej (tj. jeśli ukończył grę, to będzie miał dostęp do wszystkich technik i jednostek).

**Exterminacja
Techland**



Essential – przym. 1) Absolutnie niezbędny, konieczny. 2) Podstawowy, zasadniczy, główny, najważniejszy. 3) Decydujący, imperatyw. 4) Określający czystą istotę jakiejś osoby lub rzeczy.

The Essential Collection – kompilacja najdoskonalszych dzieł sztuki, stworzonych przez Activision® na komputery PC... silna marka, znana z wyjątkowo wysokiej jakości, łatwo rozpoznawalna i w doskonałej dla klienta cenie... podstawa dla wszystkich prawdziwych graczy.



49,-

Do kolekcji należą:

*MechWarrior® 2: 31st Century Combat,
Earthworm Jim™, Zork Nemesis™,
Spycraft™: The Great Game,
Muppet Treasure Island™
MechWarrior 2™: Mercenaries,
Return To Zork™,
Interstate '76™*



Wyłączna dystrybucja w Polsce:

Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21



Od czasu *Monster Truck Madness* na rynku nie pojawiła się żadna gra, w której moglibyśmy „dać czału” stalowymi potworami na olbrzymich kołach. Swego czasu fani zajadle dyskutowali o przewadze MTM Microsoftu nad *Monster Trucks* rodem z Psygnosis i na odwrót. Te spory umarły śmiercią naturalną, tym bardziej że na horyzoncie zajaśniał długo oczekiwany *Monster Truck Madness 2*.

CZARNY IWAN

Gdyby tylko było można, w garażu każdego faceta w mieście stalby opancerzony Tygrys i ulubiony U2 na dłuższe trasy. W mniej zamożnych domach opętańcze dudnienie, jakby uderzenia w metalową płytę łańcuchem kotwicznym, co rano powiadałoby wszem i wobec, że sąsiad wyjechał właśnie z garażu swoim wysłużonym T-34. Coś takiego zafundował sobie choćby Arnold Schwarzenegger, który w przydomowym ogródku szaleje czołgiem, w którym spędził wiele dni służby, gdy był jeszcze austriackim wojakiem. Taka wizja ma niewielkie szanse, aby się spełnić, ale w zamian silni faceci wymyślili sobie inną rozrywkę. Na zawieszaniu, które najcięższe traktory stawia w rzędzie z trójkołowymi rowerkami, umieszcza się

karoserię pick-upa lub jakiejś terenowej łajby i już nie ma kłopotów z parkowaniem. Poza tym widoczki z takiej trzymetrowej wieżyczki są bardzo mile, ot choćby zerkanie za dekolty co atrakcyjniejszych pań nie robi tu żadnych problemów. Dla zwolenników potężnych trucków „wyszczerzono” właśnie gierkę, która przy zminimalizowanej palecie opcji serwuje doznania niemożliwe do przeżycia gdzieś indziej...

Po uruchomieniu gry od razu poraża widza tematyczne intro, gdzie możemy obejrzeć i usłyszeć orgię złomowania na cztery *Monster Trucks*. Sekwencje filmów pojawiają się również w trakcie gry, a raczej po zwycięskim rajdzie. Oprócz strzelających w niebo trucków, które spadają po chwili na maski zwykłych wozów, na pierwszym planie uśmiecha się wówczas jeden z mistrzów truckowego sportu, gratulując zwycięstwa. Zanim jednak przejdziecie do takich miłych widoczków, musicie wygrać. Nie jest to trudna sprawa na poziomie rookie, jednak professional to już wyzwanie dla prawdziwych mistrzów. Auto zachowuje się wówczas maksymalnie realnie, co oznacza, że na szutrowej nawierzchni i wciśniętym „gazie do dechy” minimalny błąd kończy się dachowaniem i stekiem przekleństw. Jadąc w trybie rookie, monstera prowadzi się jak po sznurku, a wyjście kończy się zazwyczaj z przewagą jednego okrążenia nad przeciwnikami. Tychże możemy mieć w single player do siedmiu „sztuk”, dzięki czemu na wąskich, trudnych trasach robi się naprawdę tłoczno i wesoło. W *Monster Truck Madness 2* nie będziemy mieli przyjemności



oglądania zarośniętych facjat współzawodników, jak to było choćby w MT z Psygnosis. Ograniczymy się jedynie do wybrania wozu, który przypadnie do gustu. W specjalnym menu możemy zdecydować się na jeden spośród wielu modeli (w sumie dwadzieścia sztuk). Oczywiście obejrzymy sobie trójwymiarowego, rotującego potwora w całej krasie. Wśród wielu oryginalnych wozów znajdują się takie, jak wdzięczny Executioner czy niemal dziewczęcy Overkill. Szczególnie przypadł mi natomiast do gustu The Outsider, który wygląda jak obdarta ze skóry czaszka wampira (na kłach smugi czegoś czerwonego, ciekawe co to jest?). Jednego jestem pewien: wozy są po prostu perfekcyjne, a w połączeniu ze świetnym, wręcz

Plusy:

- niesamowita grafika,
- świetnie odwzorowane zachowania prawdziwych wozów
- dobry multiplayer

Minusy:

- brak championship czy time trial

Ocena:

8

Grzanie garów...

Ultim@te Race Pro

Kalisto Entertainment jest znana chyba każdemu wielbicielowi wyścigów samochodowych. Po raz kolejny, tym razem współpracując z ludźmi z Microprose, firma ta uraczyła nas wspaniałą gierką. Tak, tak - wspaniałą, bo o Ultim@te Race Pro, po kilku dniach zacieklego męczenia joysticka, klawiatury i własnych palców, nie mogę powiedzieć nic złego. Może nie jest to dokładny symulator jazdy szybkim autem, jakie lubi np. Gem.ini, ale dla mnie - zwolennika gier arcade - URP jest, jak na razie, ulubioną pozycją w tej dziedzinie gier.

YASIU

PIERWSZE OBJAWY

Pierwsze objawy zachwytu tą grą mogą wystąpić u słabszych osobników już po odpaleniu programu. Takie sobie intro poprzedza menu, które powinno być przykładem dla innych producentów gier. Kolorowe, w wysokiej rozdzielczości, czytelne i pozwalające na bezproblemowy wybór wszystkich interesujących nas opcji. Część odpowiedzialna za preferencje pozwala nam ustalić sterowanie w grze, a także parametry grafiki. O ile w tym pierwszym wypadku nie natykamy się na nic nowego - możemy wybrać joya, klawisze ze standardowym ustawieniem lub własne



obłożenie klawiszy, to menu dotyczące grafiki robi jak najlepsze wrażenie. Trzypostopniowa regulacja jakości rzucanych cieni, ilości detali, do tego włączanie i wyłączanie fajerwerków graficznych takich jak dym, iskry, odbicia lustrzane czy np. cieniowanie Gorauda. Dodatkowo możemy oczywiście wybrać sobie rozdzielczość i to jaką dusza zapagnie - od 320x240 aż do 1024x768. Niestety rozdzielczościami powyżej 320x240 w pełni

będą mogli cieszyć się dopiero ci, którzy posiadają akceleratory lub mocny sprzęt. Tak przy okazji - nie należy sugerować się wskaźnikiem, który pokazuje, ile klatek na sekundę wyrobi nasz sprzęt przy aktualnych ustawieniach. Przykładowo na moim redakcyjnym P200+32MB+2MB na karcie graficznej, wskaźnik ten pokazywał 6 klatek na



U góry:
Jak dobrze znowu poczuć
asfalt pod kołami

sekundę w rozdzielczości 640x480 a tymczasem gra hulala aż miło. Zapewniam was jednak, że nie ma jak 3Dfx - to po prostu urywa głowę.

URYWANIE GŁOWY

Głowę również urywa (przynajmniej moją) wybór samochodów i tras. Torów do ścigania się jest siedemnaście, z tym że są to wariacje czterech podstawowych. Pierwszy - najprostszy - to trasa treningowa do szybkich wyścigów i zapoznania się z autem, a następnie to cztery



zestawy po cztery trasy. Pierwszy zestaw to wyścigi dzienne, drugi - noc, następnie mamy okazję wyjechać się w deszczu, a także dla całkowitych maniaków - podczas potężnej burzy, gdzie krople są takiej wielkości, że można bać się o szyby. Tory są dość zróżnicowane zarówno pod względem wyglądu, jak i stopnia trudności. Trzeba się naprawdę napracować, żeby nigdzie nie walać w bandę i żeby nie zaliczyć wywrotki. A to akurat, tzn. jak mocno nasz samochód trzyma się drogi, zależy od tego, jaką maszynę wybraliśmy. Wózków do wyboru jest szesnaście i poza wyglądem różnią się parametrami, których jest cztery. Prędkość maksymalna (w milach lub kilometrach na godzinę - do wyboru), przyczepność, przyspieszenie do setki i wytrzymałość karoserii. Niby nic ciekawego, a jednak - nowością (przynajmniej dla mnie) jest możliwość zmieniania parametrów każdego auta. Odbywa się to oczywiście kosztem innych osiągnięć, ale trochę eksperymentów pozwala nam na stworzenie takiego samochodu, w którym czujemy się jak w domu. Niestety programiści wprowadzili pewne ograniczenia. Na przykład prędkość maksymalną można podciągnąć tylko do 243 kilometrów na godzinę, przyspieszenie - do setki do 2.5 sekundy itp. Rozumiem, że takie ograniczenie ma sens, ale chyba przyjemniej byłoby bez niego... Tak czy inaczej, możliwość bawienia się parametrami samochodu bardzo mi się spodobała, bo dzięki niej praktycznie nie ma ograniczenia co do ilości samochodów, którymi można jeździć.





W KUPIE CZY SAMOTNIE

A jeździć można przeróżnie. W trybie dla jednego gracza możemy wybrać grę solo, gdzie poginamy naszym samochodem po wybranej trasie w celu zdobycia jak najlepszego czasu. Od nas zależy, czy na trasie będą rozmieszczone punkty kontrolne (checkpointy), do których musimy dojechać w określonym czasie. Także my decydujemy o tym, czy na torze będziemy sami jak palec czy też będzie nam towarzyszył... duch. To tajemnicze stworzenie nie ma nic wspólnego ze straszaniem ludzi - to po prostu pojazd prowadzony przez komputer po trasie dokładnie takiej, jak wcześniej ustaliliśmy. Po prostu śmigamy jakąś trasą raz z czasem np. 25 sekund i każemy komputerowi zapamiętać ten przejazd. Podczas następnego, jeśli wybraliśmy jazdę z duchem, komputerowy zawodnik niezależnie od naszych wyników, osiągnie czas 25 sekund. Dość ciekawe jest to, że możemy sobie takich przykładowych przejazdów nagrać ile chcemy, a potem przed wyścigiem wybierać ten, który nas interesuje. Takie rozwiązanie wspaniale zachęca do osiągnięcia coraz lepszych wyników - no bo czemu nie przegonić ducha... skoro można? Niestety nie udało mi się ustalić, gdzie program zapisuje nasze przejazdy, bo całkiem fajnie byłoby móc zanieść np. koledze swojego najlepszego ducha (ale to brzmi...) i zobaczyć, kto jest lepszy.

można ustalić ilość okrążeń, jaką trzeba pokonać, żeby skończyć wyścig. Może ich być od jednego do dziewięćdziesięciu dziewięciu. Poza ilością okrążeń można też ustalić "jakość" komputerowych przeciwników: mają być ciency jak wygazowana mazowszanka czy może mocni jak wielkanocne jaja na twardo. Uważajcie z tym jednak, bo nawet na najniższym poziomie komputerowi przeciwnicy nie jeżdżą najgorzej - ale po paru jazdach treningowych nie powinno być z nimi problemu. Całkiem inna sprawa to panowie (i panie) na poziomie hard - tu możemy jedynie pooglądać ich tylne zderzaki, a na trasie treningowej po sześciu okrążeniach bezbłędnej jazdy z naszej strony zaczynają nas dublować. Zapewne ich autka są nieźle podrasowane, ale przecież my też możemy zabawić się w mechanika...

JEDNAK W KUPIE SIŁA

Chyba nikt nie zaprzeczy twierdzeniu, że najlepsza zabawa to granie w trybie multiplayer. URP pod tym względem nie tylko nie ustępuje swoim konkurentom, ale nawet staje trochę przed nimi. Powód tego jest taki, że oprócz uwzględnienia w grze chyba wszystkich możliwych protokołów połączenia dwóch lub większej ilości komputerów i normalnego ścigania się, URP umożliwia coś więcej. Owo coś to rzecz znana doskonale z gier Destruction Derby, czyli arena, na

Ale ileż można ścigać się samemu albo z jakimś niematerialnym samochodem-widmem, nieprawdaż? Dla tych, którzy chcą czegoś więcej przygotowano drugi tryb, czyli wyścig z przeciwnikami sterowanymi przez komputer. Nie różni się to praktycznie niczym od wyścigu w samotności, z tym że tutaj autka na trasie jest jakby więcej, bo osiem. A poza tym



U góry:
Gdzie się pchasz łarianie jeden

której wszystkie chwytys są dozwolone. Dopiero tutaj porządnie daje znać o sobie zbyt słaba karoseria samochodu, bo zejść z tego świata jest bardzo łatwo. A punkty otrzymuje się za ostatnie stuknięcie samochodu, który po tym zrobił efektowne bum. Całość banalnie prosta, a zarazem dająca tyle satysfakcji z gry, że aż ciężko o tym mówić.

OŚLEPIEM, OŚLEPIEM!

Podobnie dość ciężko pisać o wrażeniach, jakie dostarcza sama jazda. Są one po prostu wspaniałe i, jak dla mnie, niepowtarzalne. Samochody na drodze zachowują się bardzo "arcadowo", efektownie się ślizgają, przyspieszają drąc opony. A to wszystko w akompaniamencie ryku silników i wspaniałej grafiki. Oczywiście strona dźwiękowa gry nie ogranicza się tylko do wycia garów. Z zewnątrz słychać mnóstwo naturalnych odgłosów, a do wyścigu przygrywa nam muzyczka. Co do tej ostatniej jednak, to mam pewne zastrzeżenia - otóż jest ona tak cicha, że praktycznie... jej nie ma. I to chyba jest największa wada tej gry - bo odpowiednia muzyka do wyścigu to rzecz bardzo ważna. Grafika zresztą też, ale jej nie mogę nic zarzucić. Żadnych zaciachów z teksturami czy obiektami, ładnie, kolorowo i co najważniejsze - szybko. Nie mówię już nawet o wrażeniu, jakie robi np. jazda w deszczu, który zmienia swoje natężenie od lekkiego kapuśniaczka aż do prawdziwej ulewy, w której pomimo światła trzeba jechać praktycznie na pamięć. W ogóle różnego rodzaju fajerwerków jest sporo, ale nie na tyle dużo, żeby rozpraszały one podczas jazdy - i tak powinno być.

U dołu:
Ten zakręt skończy się chyba na ścianie



Plusy:

- wspaniała grafika
- rozbudowany tryb multiplayer
- doskonałe wrażenie szybkości
- duży wybór tras i samochodów oraz możliwość modyfikacji ich parametrów

Minusy:

- praktycznie brak muzyki
- brak trybu mistrzostw
- wymaga jednej płytki na stanowisko w trybie multiplayer

Ocena:

9

META

I tym oto sposobem dojechaliśmy do końca tej recenzji. Recenzji gry, która dla mnie stała się ideałem wyścigów samochodowych. Wad praktycznie w niej nie ma - no może oprócz muzyki, a także braku jakichkolwiek mistrzostw. To jednak w najmniejszym stopniu nie przeszkadza w graniu, do którego wszystkich serdecznie zachęcam.



Producent:
Kalisia/Microprose

Wymagania:

P133/16MB/CD-ROM 2x/
Windows 95/55MB HDD

Dystrybutor:

IPS
Tel. (022) 6422766

Internet: <http://www.ultimatecace.pro>

INFO

Słodkie tajemnice

Hariboy's Quest

Przemysł gier komputerowych już od jakiegoś czasu (momentem uznanym za przełomowy była premiera Wing Commandera 4) staje się źródłem dużych pieniędzy i zaczynają dostrzegać go tzw. "poważne firmy". Nic więc dziwnego, że niektóre z nich zapragnęły, by gry reklamowały ich produkty, przez co korzyści czerpie zarówno autor programu, jak i firma, która zleciła reklamę. Historia "gier reklamowych" sięga 386 (albo jeszcze dalej), kiedy to miłośnicy komputerowych uciech mogli pobawić się z czymś takim jak Colgate. Kolejną grą tego typu była Pepsi Virtual Reality Game. Były to jednak zrzędnociśdówki. Tymczasem firma Haribo, znany producent słodczy, firmuje obecnie przygodówkę zatytułowaną Hariboy's Quest, która nie jest tak nachalną reklamą, jak to było w przypadku dwóch poprzednich, a i gra się w nią o wiele przyjemniej. Ale od początku.

KRZYSZTOF KALISZEWSKI

Gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku do 10 - 12 lat. Wykonana w kreskówkowym stylu, w konwencji nieco przypominającej Disneyowską kreskę prezentuje się bardzo ładnie. Dużo odpowiednio dobranych kolorów, rozdzielczość 640x480 i miły dla ucha dźwięk - to główne zalety, jeśli chodzi o oprawę programu. Hariboy's Quest jest przygodówką klasyczną aż do bólu. Począwszy od sposobu przedstawiania lokacji (statyczne obrazy, po których porusza się sprite przedstawiający bohatera), a skończywszy na zasadach (zbierz przedmiot, jeśli da się zebrać, porusz nim, jeśli da się poruszyć, rozmawiaj, jeśli możesz). Ze względu na wiek potencjalnego odbiorcy, zagadki nie są zbyt trudne, choć czasami trudno zorientować się co do niektórych możliwości. Zwykle jednak rozwiązanie nasuwa się samo po znalezieniu odpowiedniego przedmiotu. Teksty na szczęście są w "dymkach", a język gry jest na tyle prosty, że nawet dziecko nie powinno mieć tu problemów "komunikacyjnych" (oczywiście nie mówię o dziecku angielskim, tylko np. polskim). I to w zasadzie tyle, jeśli chodzi o mechanikę gry.

Fabula również jest klasyczną bajką dla dzieci. Akcja dzieje się w krainie Bonbonia, zamieszkałej przez słodczy. Bonbonia składa się z trzech części - średniowiecza,

starożytnego Rzymu i dzikiego zachodu. W każdej z tych krain ukryta jest jedna z trzech zaginionych ksiąg wiedzy. Są one potrzebne by uratować magiczne drzewo, przez które odbywa się transport słodczy do naszego świata. Władca (?) Bonbonii, Złoty Miś, uznał, że osobnikiem, który z pewnością odnajdzie księgi będzie chłopiec o imieniu Hariboy. Na jego drodze stoją jednak piraci, którzy także pragną odnaleźć księgi dla własnych korzyści. To właśnie oni uszkodzili magiczne drzewo, więc Hariboy nie

Po prawej:
Ciekawe, co jest ukryte na drzewie? Może słodczy Haribo?



Plusy:

- kreska i dobór kolorów
- typowo bajkowa fabuła, bez "udziwnień"
- brak natrętnej reklamy w trakcie gry

Minusy:

- zdarzają się sytuacje bez wyjścia
- gra ma problemy z Sound Blasterem AWE 64

Ocena:

6

ma wyjścia - musi uratować Bonbonię. Jak się zapewne domyślamy, gracz wcieli się w postać Hariboya i przy pomocy (sporadycznej) Złotego Misia oraz słodczy przemierzy wszystkie trzy krainy.

Szczerze mówiąc, Hariboy's Quest rewolucją bynajmniej nie jest. Dokładnie tak samo wyglądały jeszcze przygodówki robione na 286 czy amigę (King's



Quest itp.), ale nie można wymagać złożoności od gry dla dzieci. Grafika jest ładna, nie razi znaczkami reklamowymi (nigdzie poza czołówką nie zauważyłem logo firmy Haribo), więc w sumie grę należałoby ocenić pozytywnie. Wyobraźmy sobie Kajka i Kokosza w wyższej rozdzielczości i z sensowniejszymi dialogami, a otrzymamy właśnie obraz Hariboy's Quest. Jediną dość istotną wadą programu jest fakt, że niekiedy zdarzają się sytuacje bez wyjścia, jeśli zapomnimy wziąć jakiegoś przedmiotu, ale z drugiej strony pomyłka musiałaby być tak oczywista, że nawet nie ma po co o tym wspominać. Ogółem, jeśli miałbym dziecko, kupiłbym mu taką grę.

Wymagania:
Dos:

Internet: <http://www.optimus.com.pl>

Producent:
Haribo

Dystrybutor:
Optimus S.A.
tel. (018) 437797



Mrówek raz jeszcze

Rayman Designer

O Raymanie napisaliśmy już naprawdę wiele słów. W sumie nie powiem, że nie warto, bowiem firma Ubisoft wydała również wiele edycji tej gry, a poza tym sympatyczny mrówek (?) jest postacią, która przynajmniej dla mnie jest o wiele ciekawsza, niż równie popularny Sonic. Gier zręcznościowych ogólnie nie lubię i nie ma co tego ukrywać, zresztą z wyższymi poziomami Raymana również sobie nie radzę, ale ta gra jakoś dziwnie mi się spodobała, nie wspominając już o reakcjach reszty domowników, którzy radzą sobie ze zręcznościówkami o wiele lepiej ode mnie, a Rayman również w ich opinii jest jedną z najciekawszych propozycji tego typu.

LORD Y

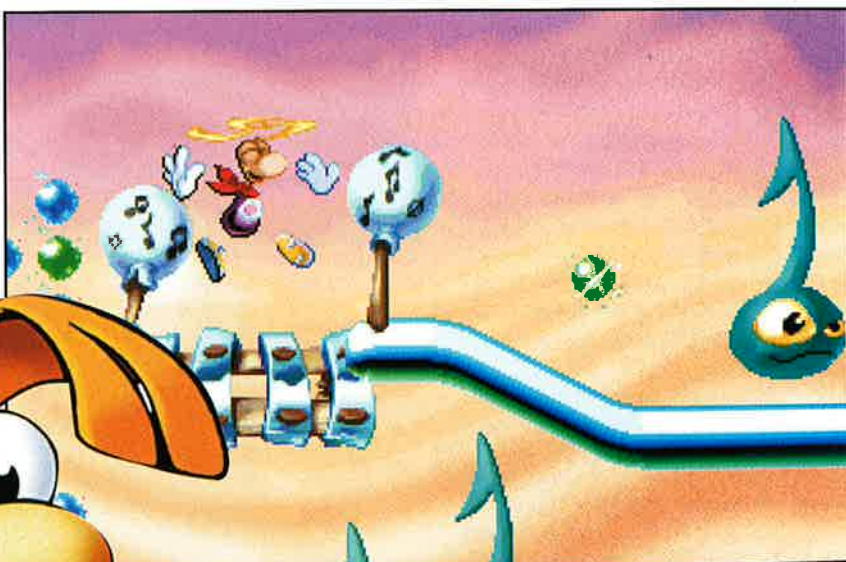
Miłośników „Mrówka” jest więc wielu. Jak sprawić im radość? - oczywiście kolejną edycją gry poszerzoną o dodatkowe etapy. Jednak producent poszedł dalej. Owszem - prezent „podstawowy” w postaci dwudziestu czterech nowych etapów oraz siedemnastu najciekawszych (zdaniem autorów) z nowej edycji to miła rzecz, ale jeszcze miłszą jest możliwość edycji własnych map przy wykorzystaniu wszystkich elementów, z jakimi mogliśmy się zapoznać przy okazji zabawy w sześciu światach udostępnianych przez grę. Do tego program umożliwia opcjonalne manipulowanie niektórymi elementami czy ich właściwościami, a także definiowanie możliwości samego Raymana, jak np. „śmigłowiec” czy „zwisanie” lub uderzenie rękawicą. Do tego możemy określić stopień trudności poziomu, wybrać jego tło i towarzyszącą zabawie muzykę. To tyle co do możliwości „mappera”, bo tak nazywa się moduł, w którym konstruujemy mapy. Jeśli natomiast chodzi o jego ocenę, to nie będzie już tak rewelacyjnie. Pozytywne wrażenia zmniejsza (choć nie radykalnie) niezbyt wygodny (a z pewnością nie intuicyjny)



sposób obsługi oraz fakt, że niekiedy podczas przenoszenia elementów w celu umieszczenia ich w odpowiednim miejscu na chwilę znikają kawałki bitmap - z przenoszonego elementu albo innych - już „położonych”. Co prawda w gotowej mapie nie da się zauważyć czegoś takiego, ale denerwuje w trakcie pracy nad etapem. Wady te musiałem zaznaczyć z obowiązku, ale od razu dodam, że bynajmniej nie dyskwalifikują one programu, bo z

pomocą niewygodnego edytora także można zrobić doskonałą mapę, a przecież do tego sprawdza się idea programu.

Jednak tworzenie map „sobie, a muzom” nie jest tym, czego pragnęlibyśmy najbardziej, bo o wiele większą satysfakcję daje przejście etapu, o którym nie wiemy, czego można się spodziewać na końcu czy nawet „za rogiem” (czyli o ekran w prawo). Na szczęście autorzy pomyśleli również o tym. W tym celu program oferuje możliwość komunikacji za pomocą Internetu z innymi graczami i wymianę map między nimi. Edytor pozwala na dokładne opisanie każdej tworzonej mapy z uwzględnieniem tytułu, autora i krótkiej notatki, tak więc publikacja naszych dzieł w Internecie, oprócz możliwości uzyskania nowych map, drogą wymiany, sprawi nam też wiele radości, jeśli nasza mapa stanie się popularna wśród innych graczy. I to by było w zasadzie tyle, jeśli chodzi o edytor. Na krążku jednak oprócz niego znajduje się też specjalna wersja samej gry, która pozwala na zabawę w dwóch trybach. Pierwszy z nich to klasyczna, znana z pierwowzoru wędrówka etap po etapie od początku do końca, natomiast drugi



umożliwia nam uruchamianie map własnych oraz uzyskanych drogą wymiany, ale pozwala także na zapoznanie się z każdym z czterdziestu jeden etapów oferowanych przez grę. Połączenie tych dwóch aplikacji daje w efekcie zestaw wyjątkowo atrakcyjny dla wszystkich miłośników Raymana - nawet tych, którzy posiadają już pierwszą edycję. Co jak co - 24 nowe mapy plus edytor to sama w sobie rzecz warta zainteresowania, a obecność siedemnastu już znanych leveli można potraktować jako prezent dla tych, dla których jest to pierwsze zetknięcie się z Raymanem (są tacy?). Reasumując - jeśli lubisz Raymana, naprawdę warto rozejrzeć się za tym tytułem.

Plusy:

- 24 nowe etapy
- możliwość edycji map
- internetowe „forum” wymiany tychże

Minusy:

- obsługa edytora

Ocena:

7

		Producent: Ubisoft
Wymagania: 486 33MHz, 4 MB RAM, WIN 3.1/95, VGA		Dystrybutor: I.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.ubisoft.com		

Dawno temu w odległej galaktyce

Star Wars Rebellion

Na grę Star Wars Rebellion czekały już od dawna całe rzesze strategów rozmiłowanych w gwiazdnych wojnach a do tej pory raczonych przez LucasArts wyłącznie zręcznościówkami i strzelaninami, które - mimo osadzenia w dobrze znanym im świecie - jakoś nie bardzo pociągają rasowego stratega. Po tak długim okresie oczekiwania pudełko z grą dopadłem więc z pianą na ustach i drżącymi rękami błyskawicznie wepchnąłem płytkę do czytnika. Jednak entuzjazm znikł równie szybko, jak się pojawił. A oto dlaczego...

LORD YABOL

Podstawowe zarzuty są dwa. Po pierwsze niezbyt atrakcyjna grafika, a po drugie absolutna niezgodność z realiami filmu i opartych na jego fabule książek (tych, które są powszechnie akceptowalne przez fanów - pomijam trzeciorzędne wypociny czwartorzędnych grafomanów, jakie pojawiają się na rynku księgarskim). Na początku zajmijmy się drugą z wymienionych wad, jako że jednocześnie umożliwi to przedstawienie tła gry.

Oczywiście, jak można się domyślić, tłem są zmagania Imperium z rebeliantami przedstawione w trylogii Lucasa. Jednak realiów filmu gra trzyma się raczej średnio. Na początku siły Imperium i rebelii są wyraźnie proporcjonalne, co jest bzdurą. W trakcie gry obie strony próbują skaptować dla siebie neutralne planety przy użyciu dyplomatów lub desantu, przy czym zadziwiający jest fakt, że nawet grając rebeliantami, można



przeprowadzać desanty na neutralne systemy, co przeczy idei głoszonej przez rebeliantów (i przez propagandę Lucasa) o „dobrych chłopcach walczących ze złym Imperium w imię pokoju”. Idee w Rebellion poszły w odstawkę, liczy się tylko energia i surowce, dzięki którym można zapewnić sobie triumf nad przeciwnikiem. Pieniądzy w grze nie ma. Produkowanie statków i oddziałów desantowych wymaga surowca (kopalnie) przerobionego (w rafineriach) na metal stosowany w konstrukcjach. Ekonomiczna strona gry została jak widać potraktowana bardzo skromnie. Kopalnie wydobywają wyłącznie jeden surowiec, który używany jest

zarówno do produkcji niszczycieli, jak i do trenowania regimientów piechoty. Przy tym kwestia transportu surowców została zupełnie zignorowana i np. mając mnóstwo kopalni i rafinerii w jednym systemie planetarnym, możemy uzyskane tam surowce błyskawicznie wykorzystać w produkcji okrętów na planecie oddalonej o lata świetlne. Przy tym niekonsekwencja ta jest tylko częściowa, bowiem przelot eskadry okrętów między systemami trwa już zwykle około miesiąca.

Strona taktyczna prezentuje się nie lepiej. Co prawda zestaw statków dostępnych każdej ze stron jest dość spory (po dziewiętnaście dla każdej), ale już system walk kosmicznych zrealizowany jest beznadziejnie. Nazywa się to „cudo”: innovative 3D battle simulation i rzeczywiście jest innowacją, co jednak wcale nie świadczy o tym systemie dobrze. Po pierwsze grafika w tym trybie prezentuje się koszmarnie. To samo tyczy się obsługi. Szczęśliwie można włączyć symulację walk i komputer policzy wszystko za nas, co w przypadku posiadania przeważających sił jest zalecane i zdecydowanie ułatwia

grę. Bitwy o planety w ogóle nie mogą być rozgrywane manualnie przez gracza. Po ataku otrzymujemy tylko informację o tym, czy powiódł się oraz jakie były straty nasze i przeciwnika.

Interesującym elementem gry są postacie pierwszo- i drugoplanowe. Łącznie jest ich po trzydzieści dla każdej strony i odgrywają one istotną rolę w grze. Każda z postaci opisana jest sporą ilością współczynników, które określają jej możliwości podjęcia określonych działań i uzyskania pożądanego rezultatu. Postacie pierwszoplanowe - po stronie Imperium Darth Vader i Imperator Palpatine, a po stronie sojuszu Senator Mon Mothma i Luke Skywalker odgrywają istotną rolę w zakończeniu gry, bowiem oprócz opanowania planety - stolicy danej strony - do zwycięstwa wymagane jest również pochwylenie (lub likwidacja) postaci pierwszoplanowych przeciwnika. Postacie pierwszoplanowe mają jeszcze jeden cel, a mianowicie mogą dokonywać misji rekrutacyjnych, dzięki którym uzyskujemy kolejne postacie (na początku gry po każdej stronie jest maksymalnie dziesięć postaci). Główne zadania pozostałych, to dyplomacja, likwidowanie buntów, dowodzenie oddziałami i flotą oraz szpiegostwo. W zależności od współczynnika w danej dziedzinie dana postać kwalifikuje się do określonego zadania np. nie ma sensu kogoś do współczynnika dyplomacji poniżej 10 wysyłać w misję dyplomatyczną. Misje szpiegowskie w sumie istnieją raczej dla dekoracji, bowiem informacje uzyskane za ich



pomocą nie są aż tak przydatne, by narażać na ryzyko pojmiania lub śmierci naszą postać. Dość istotną, choć mniej niż dyplomacja, misją, jest uśmierzanie buntów na planetach. Buntury można co prawda stłumić w sposób klasyczny: obsadzając planetę odpowiednio dużym garnizonem wojska, a postacią przydzielać do innych misji, ale czasami trzeba też użyć swoich bohaterów do tej niewdzięcznej pracy.

I tutaj jedna uwaga. Całkowitym bezsenssem (choć to tylko moje zdanie) jest wydawanie rozkazów każdemu, nie wyłączając nawet... Imperatora. W takim razie w czyją rolę wcielamy się w opracowanym przecież już dawno świecie Star Wars, gdzie Imperator jest władzą absolutną? Rozumiem odgrywanie roli Palpatine'a, ale rozkazywanie mu...

Pora na kilka słów o oprawie medialnej gry (vide zarzut nr 1). Otóż do dźwięku nie mam zarzutów. Podczas rozgrywki bez przerwy przygrywał mi marsz imperialny, przerywany komunikatami postaci, żołnierzy i robotów, co brzmiało wyjątkowo sympatycznie. Natomiast z grafiką jest już dużo gorzej, by nie rzec: tragicznie. Rozdzielczość 640x480 dałoby się



U góry:
Atak na stolicę Imperium.
Na szczęście szybko
zostanie odparty i
pomśczone.

jeszcze znieść, gdyby nie to, że dobór kolorów (strasznie nieciekawym) powoduje wrażenie, iż twórcy wykorzystali nie więcej niż 32 barwy, ze szczególnym uwzględnieniem trójcy RGB (red, blue, green), a olbrzymia pikseloza jeszcze bardziej potęguje negatywne wrażenia. A do tego filmiki, zarówno początkowy jak i końcowy, nie robią najlepszego wrażenia. Złazsza lot wahadłowca wzdłuż Super Star Destroyera to koszmarny. Ludzie! przecież w TIE Fighterze filmiki między misjami były lepszej jakości, a zajmował dziesięciokrotnie mniej miejsca!!! Scena końcowa to kolejny powód do rozpacz. Obejrzymy sobie szturm Imperium na kwatery rebelii lub atak Sojuszu na Coruscant trwający minutę - półtorę w takiej samej rozdzielczości co sama gra i na dodatek nie na pełnym ekranie (szerokie paski u góry i dołu) - i koniec. Żadnego komunikatu, napisu o wiecznej chwale itd. Placz i zgrzytanie zębami...

Być może, gdyby gra nie wiązała się ze Star Wars i firmą Lucas, można by było ocenić ją pochlebniej. Np. w przypadku, gdyby było to dzieło początkującej firmy, sprzedawane powiedzmy w cenie Earth 2140. Ale po Lucasie & spółka mamy prawo spodziewać się produktu na poziomie światowym, więc Rebellion jest raczej przykrą niespodzianką dla wszystkich komputerowych miłośników Star Wars. Lepiej więc służyć Ciemnej Stronie Mocy w TIE Fighterze, a dla zaspokojenia potrzeb strategicznych odpalić choćby zabytkowy Deadlock, niż męczyć się z nie najlepiej wykonaną kombinacją obu wymienionych. O czym zresztą informuję z potężną przykrością, jako że sam wiązałem z tą grą bardzo duże nadzieje.

Plusy:

- tematyka
- dźwięk
- duża ilość jednostek i postaci

Minusy:

- rozpoczęte i nie wykorzystane wątki
- grafika
- technika walk w kosmosie
- odstępowania od znanych nam realiów Star Wars
- ogólne wrażenia

Ocena:

5

PO OBU STRONACH MOCY



CHEWBACCA - dobry mechanik i pilot, najlepszy w akcjach szpiegowskich i bezpośrednich starciach z wrogiem.



LUKE SKYWALKER - jeden z głównych bohaterów Rebelii, silny wojownik, dobry szpieg i dyplomata. Dzięki temu, że używa Mocy, jego zdolności bardzo szybko i stale wzrastają.



HAN SOLO - kolejny bohater Rebelii, częściowo wolny strzelec, doskonały w akcjach szpiegowskich i walce myśliwców. Wyśmienity pilot - jeden z najlepszych, niestety za jego głowę wyznaczono nagrodę, co może mu nieco przeszkodzić w wykonywaniu zadań.



BEEN LABANSAT - niezły szpieg i sabotażysta, kiepski dyplomata.



DARTH VADER - równie niebezpieczny jak Imperator. Silny Mocą, potężny przeciwnik, wielki przywódca nie tolerujący potknięć swoich podwładnych. Odpowiada tylko przed Imperatorem.



IMPERATOR PALPATINE - bardzo niebezpieczny przeciwnik, doskonały prawie pod każdym względem, silny władca. Jego potężna Moc jest bardzo niebezpieczną bronią. Podobno nie nosi bielizny.

Producent:
LucasArts/Virgin

Wymagania:
Win 95, 16 MB RAM, SVGA 1
MB, CDx4

Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766

Internet: <http://www.Starwars.com>

INFO

Mangowa przygoda

Takeru - Letter of the Law - Epizod 1 - Rozdziały 1,2,3

Było tak - naczelny wcisnął mi pudełko do łapek i nic nie mówiąc odszedł w stronę dal. Popatrzyłem, pomyślałem, odłożyłem i dalej kontynuować „sieciovkę” w Quake`a. Gdy było już po wszystkim, a czerwona zasłona rozwinęła się, ukazując sztywne zwłoki moich przeciwników, na powrót okazałem zainteresowanie tajemniczemu pudełeczku. Takeru, hmm - myślę - TEN Takeru? Tak! Okazało się, że ten! Ale... (który?) Przecież Takeru to manga, co manga robi na płytce? Czym prędzej odpaliłem program i...

MR JEDI

Na początku rozczarowanie i znudzenie. Dostaję kiepskie obrazki pseudotrójwymiarowego miasteczka, małe okienko, zero akcji, a ja płasam sobie po pustych uliczkach i nie mogę znaleźć wyjścia. Lub raczej - jakiegoś wejścia. W końcu jest! Jakaś mordownia - tłumek zakazanych twarzy należących zapewne do miejscowych zabijaków, gotowych przerobić Cię na siekane kotlety z byle powodu. I nagle... Akcja! Niby brak animacji jako takiej, ale za to dynamiki w bród! W końcu słowo „manga” oznacza w wolnym tłumaczeniu „niepohamowane obrazy” i zaiste - są one niepohamowane; kto nie wierzy, niech zobaczy Takeru - manga autorstwa Buichi Terasawy, podana w konwencji gry przygodowej!

Początkowo pomysł wydał mi się niezbyt trafny, gdyż niespecjalnie byłem w stanie wyobrazić sobie mangę, a więc komiks, udającą grę przygodową. Gdy jednak akcja ruszyła do przodu, nawet nie zdążyłem włożyć mojej różowej pilotki z pomponikiem, a już byłem po same uszy zaplątany w tę niezwykle historię. Takeru to młody łowca nagród, dla którego słowo „strach” nie istnieje, a mocy mogą mu pozazdrościć najbardziej mocarni złoczyńcy w całej krainie. Kraina Yamato natomiast to kraj,

Po prawej:
Koleś nie chciał uwierzyć,
że mogę im dać łupnia
jednocześnie.
Nie traciłem czasu na
tłumaczenie -
dębowa ława stojąca w
kącie zrobiła to za mnie...
Stodola poszła z dymem.

Na dole:
Dobra robaczki! Przyjmuję
warunki,
zaraz damy sobie po
facjatach,
dajcie mi chwilę na
poprawienie fryzury.



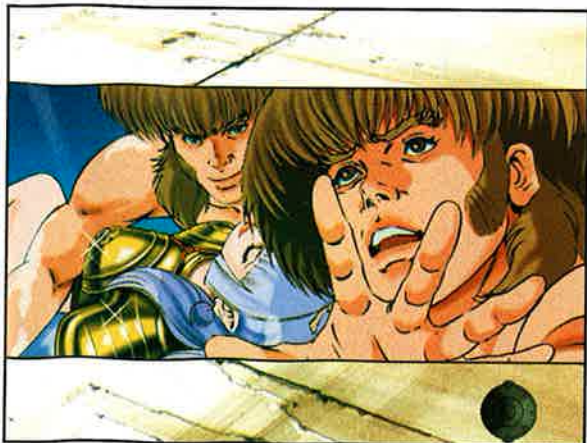
w którym w przedziwny sposób koegzystuje obok siebie magia i nowoczesna technologia, a więc nie zdziwicie się,

gdy przejeżdżający obok na skuterze powietrznym facet ciśnie w Was magicznym zaklęciem pozbawiającym owłosienia na samym czubku głowy. Tutaj to standard. Ale nasz bohater jest przygotowany na takie niespodzianki - w końcu jest łowcą, a zatem nie obce są mu skomplikowane magiczne regułki i ostry miecz zbroczony krwią. W jego ciężkiej pracy towarzyszy mu najlepszy przyjaciel - Bumbuku, dziwne lisowate (czy też wilkowate) stworzonko-cyborg, chowające się w swej zbroi niczym żółw w skorupie, tyle że ta „skorupa” ma o wiele szersze zastosowanie. Dla przykładu - oprócz tego, że jest bardzo odporna na brutalne „pukanie” z zewnątrz, to jeszcze do tego lata i to nie byle jak! Jest w stanie unieść samego Takeru i mknąć z zawrotną szybkością przebijając się przez najgrubsze nawet mury! Mimo, że Bumbuku dzięki awanturniczej naturze swojego pana obrywa regularnie kolejne razy od przeciwników, to ma głowę na karku, gdyż

często służy pomocą w najbardziej, hmm - skomplikowanych sytuacjach. A do tego jeszcze gada.

Gra dzieli się jakby na dwie zasadnicze części. Pierwsza z nich to w miarę klasyczna przygodówka, czyli zwiedzanie pomieszczeń, rozwiązywanie zagadek, szukanie przejścia do dalszych

etapów. Druga część natomiast jest fabulą, czystą akcją - przed oczami gracza pojawiają się kolejne kadry mangi, historia nagle ożywa. Czasami podczas takiego nawału obrazów gracz ma okazję dodać swoje trzy grosze, ot na przykład wybrać czar rzucany przez Takeru (najczęściej), bądź też pomóc w sterowaniu latającym Bumbuku czy też w podglądaniu Księżniczki Kazahime :-). Najprzyjemniejszą rzeczą w całej grze jest jej prostota, lecz podana w formie, która nie drażni zbytnim prymitywizmem, gdyż wyraźnie widać, że twórcy postawili przede wszystkim na dobrą zabawę, pozostawiając zamęczenie szarych komórek innym. Z ideą tą wspaniale współgra klimat tej opowieści - miłośnicy fantasy powinni być zadowoleni. Świat stworzony przez Terasawę jest na tyle mistyczny i ciekawie przedstawiony, że nie pozwala graczemu na ani jedną chwilę zwątpienia w rozgrywkę się zdarzenia - wciąga bez reszty.





bardzo sprawnie zmiksowane zostały z „sekwencjami komiksowymi”. Mimo że nie zastosowano tutaj animacji (chyba, że ruchy ust i kadrów uznają

Na dole:
Mam uwierzyć, że ta ślicznotka w Twoim pokoju, Twój dziadek

zajrzeć również do dołączonej do gry książeczki, co prawda nie jest ona jakimś znaczącym uzupełnieniem, ale kilka rzeczy w niej zawartych może się przydać.) Opcja ta znajduje się na pierwszym z dwóch krążków. Na tym samym krążku znajdziecie dwa pierwsze rozdziały, na drugim natomiast trzeci i... nie ostatni! Niestety, w momencie, gdy akcja pędzi do przodu z oszalamiającą prędkością i właśnie zaczynamy zdawać sobie sprawę, że niepozorna z początku historia teraz wciągnęła nas bez reszty, tutaj nagle wyskakuje tekst...

„Szukajcie rozdziałów 4, 5, 6 w epizodzie drugim opowieści o Takeru” - czyli trzeba będzie nabyć sequel, co zresztą naprawdę polecam. Szczerze mówiąc nie wiem dlaczego gra ta została



Oczywiście są też wady, a jakże! Po pierwsze muszę się przyklepić do anglojęzycznej adaptacji programu. Chociaż nie mam nic do zarzucenia osobom podkładającym głosy, strona techniczna pozostawia trochę do życzenia. Głosy nie zawsze zgadzają się z ruchami ust postaci, szczerze mówiąc synchronizacja zdarza się tu bardzo rzadko. Poza tym dialogi sprawiają wrażenie lekko sztucznych, niby są dobrze zrobione, ale bardziej pasują do mydlanej opery i przypominają raczej zaawansowany podkład lektorski aniżeli pełny dubbing. O wiele prościej, i moim zdaniem korzystniej dla całości, byłoby pozostawienie oryginalnej ścieżki dźwiękowej (jeżeli takowa istnieje) i dorobienie napisów lub ewentualnie lektora... Gra ma jeszcze jedną wadę, ale o tym później - teraz skoncentrujemy się na tym, co najprzyjemniejsze...

za animację), to sposób podania tej obrazkowej historyjki ma w sobie tyle dynamiki (jak na mangę przystało), że już po chwili zapominamy o tym fakcie i podziwiamy kolejne odsłony tajemniczej i intrygującej historii Takeru.

Podczas trwania sekwencji przygodowych, Bumbuku znajduje się prawie zawsze pod ręką. Najczęściej można go spotkać w prawym dolnym rogu ekranu (tarcza) - wystarczy na nim kliknąć, a wnet przeniesiemy się do menu. Tam znajdziemy wyjaśnienie znaczenia znaków Kanji (chiński alfabet, używany między innymi w Japonii), którymi posługuje się nasz bohater, dostęp do poszczególnych rozdziałów opowieści oraz krótkie i bardzo czytelne przedstawienie postaci występujących w grze. O ile pierwsza z opcji jest w zasadzie mało przydatna w grze (alfabet), umieszczenie drugiej z nich (rozdziały) uważam za pójście (mimo wszystko) na lekką łatwiznę. Jak już wspomniałem, zadania nie są trudne i przejście przez całą przygodę nie powinno nikomu sprawić większych problemów, dlatego możliwość „skakania” po rozdziałach uważam za zbędny dodatek. Zwłaszcza, że taki skok z miejsca odbiera nam możliwość zobaczenia zakończenia tej części przygody. Ostatnia opcja natomiast (postacie) jest bardzo przydatna - przynajmniej na początku, gdy grający rozpoczyna wędrówkę po nowym świecie i dopiero poznaje otoczenie. Czasami główka Bumbuku znajduje się w prawym górnym rogu ekranu, dzieje się tak przy okazji rozwiązywania zagadek - wystarczy wtedy kliknąć na główkę, aby otrzymać odpowiedź, nawet kilka razy, ale wierzę mi - nie warto, gdyż „puzzle” są na tyle proste, że omijanie ich pozbawia tę grę jednego elementu logicznego, przez co ta bardzo ubożeje.

Dla bardziej ciekawskich stworzono specjalną opcję „Gateway” - polecam zapoznać się z nią przed rozpoczęciem zabawy. Znajdziecie tam wiele ciekawych informacji o grze - jej bohaterach, twórcach (a przede wszystkim twórcy - Buichi Terasawie), wymaganiach, historii. (Gdyby komuś było mało, proponuję



zmieszana z przysłowiowym błotem w zachodnich pismach komputerowych - co prawda przyznaję, że na polu gier przygodowych jest cała masa lepszych produktów, ale z drugiej strony należy wziąć pod uwagę, że przede wszystkim mamy tutaj do czynienia z komiksem, a dopiero na drugim miejscu z grą przygodową.

Wiem, że w ubiegłym roku między innymi we Francji, manga Takeru miała swoją premierę, a więc jeśli spodobała się Wam przygoda tajemniczego łowcy i dobrze się rozejrzycie, być może w Wasze ręce wpadnie kilka tomików bardzo fascynującej opowieści... Powodzenia w poszukiwaniach.

Plusy:

- sugestywny klimat
- miła zabawa
- estetyczne wykonanie
- dobra grywalność

Minusy:

- kiepski dubbing
- zbyt krótki czas gry

Ocena:

6

Wymagania: Windows 3.1, 95, 4 MB, SB Internet: http://www.netcity.or.jp/A-Girl/	Producent: SunSoft/Eagle Peak Interactive Corporation Inc. Dystrybutor: Multi Comp tel. (074) 661033
--	--

Sim hospital

Kompilacja (SimCity 2000/Theme Hospital)

Wirtualne miasto z wirtualnym szpitalem - to składanka dość interesująca. Taki właśnie prezent oferuje IPS w kompilacji zatytułowanej po prostu Kompilacja (jakiś to odkrywcze) zawierającej dwie gry ponadczasowe: SimCity 2000 i Theme Hospital.

LORD Y

Drugą z wymienionych gier wszyscy jeszcze na pewno pamiętają, bowiem jej premiera odbyła się w roku 1997, natomiast SimCity 2000 to już zabytek, który jednak do tej pory nie stracił nic ze swoich zalet. Tak swoją drogą, to dla mnie zabytkiem jest pierwsze SimCity, w które grałem jeszcze na Commodore 64, ale te czasy pamięta już naprawdę niewielka liczba osób (czuję się stary buuuu;-) natomiast wersja 2000 jest produktem całkiem świeżym. Niezależnie jednak od wieku wymienionych tu programów, do tej pory są one popularne wśród wielu graczy.

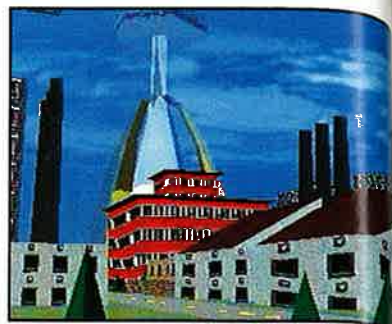
Dla tych, którzy nie zetknęli się do tej pory z żadnym z wymienionych programów krótka informacja: Theme Hospital, to symulacja szpitala na wesoło, będąca kontynuacją gry Theme Park, w której gracz stawał się administratorem wesołego miasteczka. W TH naszym zadaniem będzie zarządzanie i rozbudowa szpitala, leczenie pacjentów, zdobywanie w ten sposób pieniędzy oraz walka z konkurencją (często hmm... niezbyt legalną). Wszystko to podane jest w absurdalny sposób - zdeterminowani kolejkami do toalet pacjenci załatwiają swe potrzeby pod ścianami, po korytarzach grasuje śmierć z kosą czyhając na nieuleczalnie chorych pacjentów, a choroby, jakie przyjdzie nam leczyć (ponad trzydzieści) są dość specyficzne np. niewidzialność. Po więcej szczegółów dotyczących tej gry odsyłam do archiwaliów CDA



(tekst o tym, jak grać jest w numerze 4/98 - recenzja trochę wcześniej). Bardziej szczegółowego omówienia wymaga natomiast SimCity 2000.

Ogólnie gra polega na budowaniu i administrowaniu aglomeracją miejską. Nivielujemy teren, tworzymy infrastrukturę dróg, kanalizacji i sieci energetycznej, a na zaplanowanych działkach budowlanych zaczynają osiedlać się ludzie. Aby zadbać o ich wykształcenie, budujemy szkoły i uniwersytety, bezpieczeństwo gwarantują policja i straż pożarna; lotniska, autostrady i porty umożliwiają komunikację z innymi, sąsiednimi miastami, co ma wpływ na wzrost sektora

handlowego itd. Stworzenie doskonałego miasta zależy jest od wielu czynników, np. sektory przemysłowe produkują dużo zanieczyszczeń, które z kolei negatywnie wpływają na sektory mieszkalne, katastrofy typu powódź czy huragan potrafią spowodować klęskę większą niż lipiec '97 we Wrocławiu (a jak wiemy, władzom miasta nie było wtedy łatwo), a zwykłe ograniczenie funduszy na remont dróg o kilka procent powoduje, że wiele głównych arterii komunikacyjnych miasta staje się nieprzejezdnych (tu akurat widać, że gry nie robiono w Polsce, gdzie raczej remont niż jego brak jest sensacją zdarzającą się raz na dziesięciolecie). Zarządzanie budżetem miasta wymaga zresztą w SimCity dość dużej (w



stosunku do innych gier) znajomości ekonomii w skali makro. Gra ma jeszcze wiele innych zalet, jednak nie miejsce tutaj na rozpisywanie się o nich. Warto natomiast zaznaczyć, że Kompilacja to nie tylko dwie gry. W przypadku SimCity 2000 bowiem pakiet zawiera oprócz oryginalnej gry także aplikację Urban Renewal Kit, będącą rozbudowanym edytorem i zestawem misji do gry, oraz obszerną bazę nowych budynków, plansz itp. Za jego pomocą możemy zmienić gruntownie wygląd naszego miasta, a także samodzielnie zaprojektować kształt każdego budynku czy innego elementu infrastruktury. Ciekawostką są gotowe miasta, po części fikcyjne, a częściowo zbliżone do autentycznych. Cel gry w gotowym mieście jest trochę odmienny niż w oryginale, np. zastajemy miasto w trakcie katastrofy typu wielki pożar czy huragan i musimy uratować je, a następnie doprowadzić do poprzedniego stanu. Inny przykład to rozbudowanie miasta do określonej wielkości lub też osiągnięcie określonych dochodów z budżetu.

Ogółem obie wymienione gry należą do klasyki, przy czym nie zdążyły się jeszcze całkowicie zestarzeć, a umieszczenie ich w jednym pudełku po obniżonej cenie i do tego z zestawem dodatków (w przypadku SimCity 2000) to doskonały pomysł mogący przekonać do kupna każdego, kto do tej pory nie zapoznał się z tymi tytułami.

	Producent: Maxis/Bullfrog
Wymagania: Windows, 4 MB RAM, VGA	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.ea.com	INFO

Plusy:

- tematy gier
- nie przebrzmiałe tytuły
- cena jak za jedną grę

Minusy:

- minusy każdej z gier, ale sama kompilacja, traktowana jako całość, zasadniczo takowych nie posiada

Ocena:

7



Wariatkowo już blisko...

Of Light And Darkness

Koniec wieku to, jak wiadomo, czas bardzo dziwny. Ludzie znowu zaczynają twierdzić, że świat na pewno się skończy wraz z nadejściem nowego milennium, i że właściwie to nie ma już po co żyć. Jak to też zwykle bywa, nastroje takie znajdują odbicie we wszelkich aktualnie dostępnych formach sztuki - w literaturze, poezji, kinie i ostatnio również w grach komputerowych. Firma Interplay postanowiła pokazać nam swoją własną wizję tego, co dzieje się co sto lat i co powoduje, że nasz świat nadal istnieje.

YASIU

Of Light And Darkness - the Prophecy to klimatyczna przygodówka rozgrywana w czasie rzeczywistym, w której zadaniem gracza jest uratowanie świata od zagłady. A zagrożenie jest nie byle jakie - jak co sto lat, granice między światami Światła i Ciemności zacierają się i wszelkie złe wpływy zaczynają objawiać się w naszym otoczeniu. Coraz więcej, nie licząc katastrof, klęsk żywiołowych itp., nagle zaczynają podejrzanie sprawdzać się te najbardziej pesymistyczne przepowiednie Nostradamusa i innych wielkich „przepowiadaczy”. Właśnie w takiej atmosferze Ty, drogi gracz, jako Angel Gemini budzisz się gdzieś pomiędzy niebem i piekłem, w dziwnym świecie snów, aby uratować świat. Aby tego dokonać, będziesz musiał pokonać dwóch największych przeciwników ludzkości - płynący nieublaganie czas (którego do zagłady brakuje coraz mniej), a także Mrocznego Lorda - Gar Hoba. Uważaj jednak, do tego jakże szczytnego celu prowadzi ciężka droga: będziesz musiał pokonać wiele wcieleń Gar Hoba, uwolnić potężnego anioła i na końcu pokonać samego Złego. W tym celu na trzech poziomach gry poznasz wiele tajemnic tego dziwnego świata, a także rozwiążesz wiele zagadek, które wymyślić mógł tylko ktoś naprawdę szalony. Zresztą jeśli wszystko, co zobaczysz, nie doprowadzi cię do szaleństwa, to nawet przegrana może cieszyć... A jest w grze na co patrzeć - spotkasz na przykład sporo znanych Ci z historii postaci, z których każda wniosła do dorobku ludzkości coraz to większą liczbę zabitych i zamęczonych ludzi. Właśnie takich przyjemniaczków będziesz musiał pokonać przy akompaniamencie psychodelicznej muzyki popartej równie klimatyczną grafiką.



Grafika w OLAD jest, trzeba przyznać, świetna - wprawdzie znajdują się tacy, którzy będą

narzekać, że nie obsługuje akceleratorów itp., ale przecież to nie o to

chodzi. Tu naprawdę jest co podziwiać i aż szkoda, że czasu na zwiedzanie jest tak mało. Cały świat gry został podzielony na tzw. cylindry (znane np. z Neverhood), czyli lokacje, w których możemy za pomocą kursora obracać się w dowolnym kierunku, a po najechaniu na coś ciekawego kursor zmienia swój kształt. Jeśli są to błazeńskie ciżemki, nasz bohater przejdzie gdzieś dalej, co oczywiście jest animowane. Zmiana z animacji do obrazu statycznego jest na tyle płynna, że całość wygląda po prostu wspaniale. A jeśli chodzi o dźwięk, to w grze znalazło się go ponad trzy i pół godziny, z czego godzina to znakomita muzyka, bez której gra nie byłaby już taka sama... Ogólnie można o oprawie dźwiękowej powiedzieć, że jest genialna - granie ze słuchawkami na uszach albo na dobrym sprzęcie muzycznym dostarcza tyle wrażeń, że czasami można mieć wrażenie, że samemu bierze się udział w wydarzeniach na ekranie. Na mnie szczególnie duże wrażenie zrobiły lokacje, w których do naszych uszu dobiegają urywki zdań wypowiedziane przez wiele osób różnymi głosami. Po chwili słuchania czegoś takiego mózg chce odpoczynku, ale na to nie ma czasu - naprawdę można zwariować, ale w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Dlatego przed grą

przygotujcie się, że będzie to coś nowego - czego jeszcze nie doświadczyliście. A pierwsze swoje kroki, drogi gracz, będziesz stawiał w Wiosce Przeklętych, w której na każdym kroku będziesz informowany przyjemnym głosem pani znikąd o siedmiu grzechach głównych. Dowiesz się, dlaczego są one tak lubiane przez Gar Hoba, a jakie wyciągniesz z tego wnioski i czy poddasz swojemu zadaniu, to już inna sprawa. Jedno jest pewne - atmosfera tej gry jest w stanie porwać chyba każdego - tylko uważajcie - wasza psychika może zostać nadszarpnięta.

Testowanie pełnej wersji gry w warunkach domowych nie jest już sprawą odległej przyszłości. Pozostaje tylko pytanie, czy dystrybutorzy nie zechcą wprowadzić ograniczeń wiekowych - bo te w wypadku OLAD na pewno by się przydały.

Plusy:

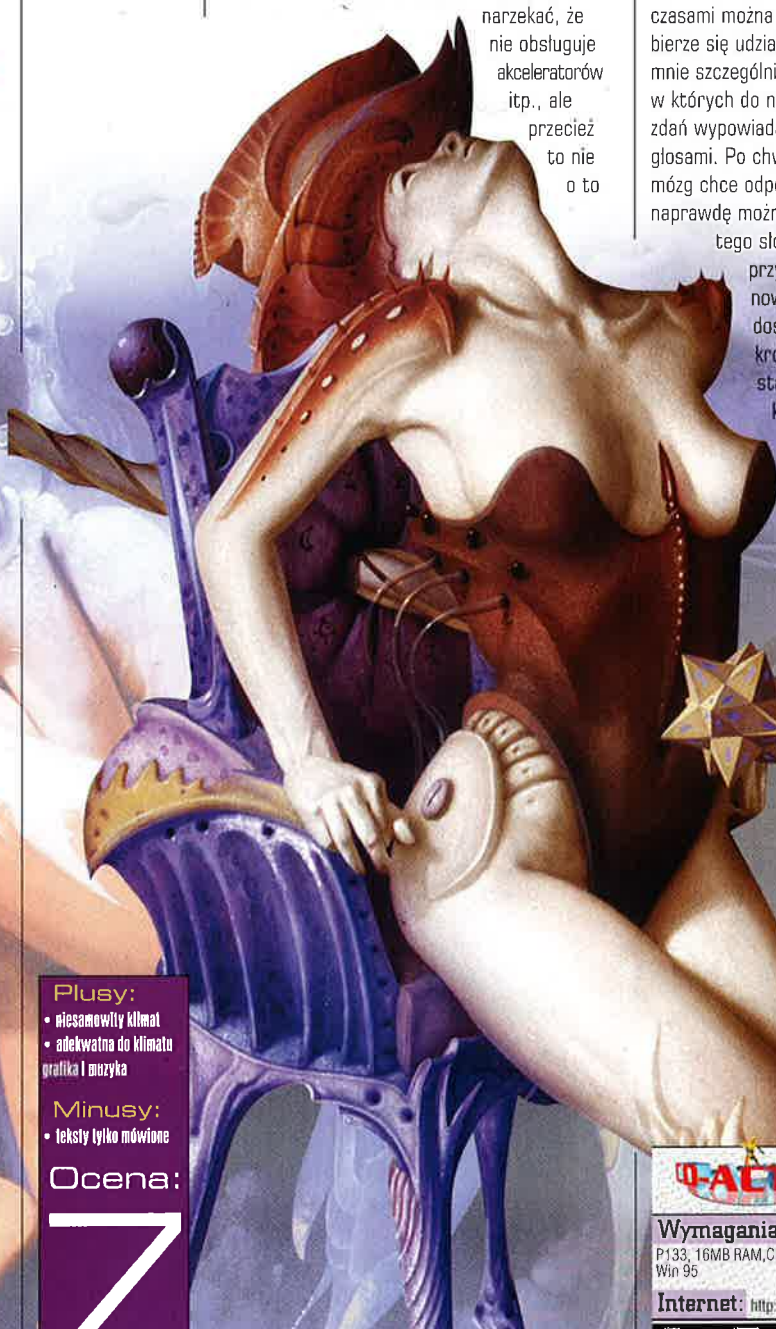
- niesamowity klimat
- adekwatna do klimatu grafika i muzyka

Minusy:

- teksty tylko mówione

Ocena:

7



FACTION

Producent:
Interplay

Wymagania:

P133, 16MB RAM, CDx2,
Win 95

Dystrybutor:

CD PROJEKT
tel: 022 825 7151

Internet: <http://www.interplay.com>

INFO

Drapieżcy wersja piąta...

IF22 v.5

Interaktywni Magicy na pewno znani są szerokiego gronu graczy. Szczególnie tym, którzy nasjonują się różnego rodzaju symulatorami. Programiści z tej firmy cały czas zasypują nas nowymi gierkami, ale - jak pokażę wam na przykładzie IF22 - pracują również nad swoimi starszymi produkcjami.

BEERMAN

Tak tak, na moje biurko trafiła nowa wersja tego symulatora. Pierwszy rzut oka na pudełko wykazuje tylko jedną zmianę w stosunku do wersji poprzedniej - dodanie v.5 po nazwie. Jednak nowości na tym się nie kończą i szczerze powiem, że nie jestem pewien, czy wszystkie je wychwyciłem. Ale nie ma się co martwić - przecież nie ma nic przyjemniejszego niż niespodzianki (przyjemne) podczas gry. A tych podczas grania w v.5 nie powinno wam zabraknąć. W czasie instalacji, która zajmuje od 130 do prawie 500MB na dysku, proponuję tym, którzy jeszcze nie mieli okazji pofruwać w tej gierce, zapoznanie się z instrukcją. A w niej, jak to zwykle bywa, znajduje się bardzo dużo informacji. Niektóre z nich spokojnie można sobie darować, ale co nieco przydałoby się przeczytać, szczególnie, że obsługa gry lekko się skomplikowała (przynajmniej takie odniosłem wrażenie). Po przebrnięciu przez te kilkaset stron manuala, gra pewnie jeszcze nie skończyła się instalować - jeśli wybraliście pełną instalację - więc można sobie obejrzeć pudełko, a na nim informacje, o tym, co z nowości według autorów jest najważniejsze.

Na pierwszym miejscu postawili trzy teatry działań. Łącznie powierzchnia, nad którą możemy pofruwać obejmuje ponad ćwierć miliona mil kwadratowych terenu stworzonego za pomocą zdjęć satelitarnych i innych tego typu bajerów. Obszar ów podzielony jest, jak już wspomniałem, na trzy obszary działań i prawdę mówiąc żaden z nich nie jest tak zupełnie nowy (dawno nie było żadnej konkretnej wojny... na szczęście), bo są to: Bośnia, Ukraina i Zatoka Perska. Niby nic nowego, ale warto zaznaczenia jest, że historyjki towarzyszące każdej z kampanii nie przypominają raczej rzeczywistości. Np. w Iraku wojna zaczęła się, bo jakiś dobry człowiek raczył wysadzić w powietrze Saddama razem z jego ekipą doradców. Iran oczywiście tylko czeka na taką okazję i zaczyna się zadyma, w której muszą uczestniczyć „zawodnicy” z USA latający na swoich pięknych, szybkich i śmiertelnie niebezpiecznych (dla wroga, nie dla pilota) F22. Ty, drogi gracz, oczywiście przejmujesz rolę jednego z amerykańskich



pilotów i wykorzystasz teatr działań jako pole do popisu - bo awans przecież czeka. Ale za nie go nie przyznają; będziesz musiał wykonywać różnego rodzaju misje, które po raz pierwszy w IF22 nie są wysane z palca. Tzn. komputer za pomocą systemu zwanego TALON po każdej misji analizuje sytuację na froncie i na podstawie wszystkich dostępnych danych generuje listę

zwiększenie poziomu trudności, dlatego nawet weteranów IF22 ta gra może zaskoczyć paroma niemiłymi (nie w dosłownym sensie) niespodziankami. Nagle okazuje się, że nie jest już tak łatwo wygrywać... Kolejne nowe lub polepszone rzeczy to manual z dwoma dodatkowymi rozdziałami dotyczącymi trybu multiplayer oraz komunikacji radiowej (co tym

Po prawej:
Ta smuga na niebie to
zwiększon przeznaczenie;
za chwilę wroga maszyna
runie w otchłań...



Plusy:

- misje generowane na podst. aktualnej sytuacji na froncie
- trzy teatry działań na 1 CD
- grafika, nieloty wirtualne
- trochę nowych balistyk
- ogólne wrażenie

Minusy:

- brak wsparcia z Silverstormem Pro
- nielotna duża misja na HDD
- realistyczny obraz (choć to już kwestia gustu)

Ocena:

8

misji, z których Ty możesz wybrać sobie jedną. Oczywiście (co powszechnie ale nie za szybko staje się standardem) od tego, co zdemolujesz podczas akcji zależy powodzenie kampanii; może nie w stopniu decydującym, ale na pewno masz na to pewien wpływ. Według mnie jest to jeden z największych plusów nowego IF22, bo nie dość, że nie ma dwóch identycznych rozgrywek, to gra staje się jakby bardziej realistyczna.

samym sugeruje, że te elementy gry uległy modyfikacji... i tak jest). Dodano również nowe efekty specjalne, dzięki czemu destrukcja jest jeszcze bardziej radosna. Graficy popracowali również nad wyglądem niektórych obiektów, a że te i tak wyglądały nieźle, należy się pochwała za pracowitość. Poza tym ogólne wrażenie poprawia jeszcze nowy system ditheringu tekstur, który dodatkowo poprawia efekty

Co jeszcze z nowości... Ano na przykład autorzy ulepszyli kompresję teatru działań, dzięki czemu zajmują one teraz mniej miejsca, a co za tym idzie - mieszczą się wszystkie na jednej płycie. Polepszona została również sztuczna inteligencja, zarówno przeciwników, jak i sojuszników. To oczywiście pociąga za sobą

wizualne. A jakby tego było mało, nowy iF22 obsługuje karty na AGP (Advanced Graphics Port) i dzięki temu grafika jest jeszcze szybsza, nie mówiąc już o tym, jak wygląda wcześniej. Jakby nie patrzeć, prawie same plusy, ale będzie jeszcze czas na minusy, bo gra w końcu powinna się zainstalować.

A po jej uruchomieniu rozczarowanie mogą przeżyć posiadacze joysticków Sidewinder Precision Pro (także z force feedbackiem) firmy Microsoft, bowiem gra nie wykazywała tu chęci współpracy. Próbowałem bezskutecznie z dwoma egzemplarzami, a skończyłem na czteroprzyciskowym wolancie z przepustnicą i sterem kierunku. Cudeńko to wyprodukowane przez firmę TRUST zwie się Thunder Wheel 3D i muszę przyznać, że latało mi się z nim całkiem nieźle - ale do rzeczy. To był pierwszy minus, który jednak może być sprawą mojej konfiguracji. Kolejny buraczek to komunikaty radiowe, które owszem można nadawać i odbierać ale czasami gierka wyświetla kilka komunikatów, pomimo tego że wysłaliśmy jeden. W ogóle jeśli już o tym mowa, to bardzo spodobała mi się ta forma komunikacji, choćby z tej przyczyny, że komunikatów, jakie mogą wysłać w eter, jest całkiem sporo. Moim ulubionym stała się prośba do AWACSA o wspomnienie mnie

jego kartotece mają się pojawić trzy niezbyt chyba lubiane przez „symulatorową brać” literki - KIA. Mi jednak podczas kilkudniowej przygody z tą grą sytuacja taka zdarzyła się tylko raz i to dlatego, że się zagapiłem - zapomniałem zmienić tryb działania wysokościomierza. Zamiast wybrać tryb radarowy, gdzie wysokość podawana jest względem gruntu - wybrałem



normalny tryb, gdzie wysokość jest mierzona od poziomu morza.

zblizamy się do ziemi czy też jesteśmy nad swoim lotniskiem. Z jednej strony jest to dobre rozwiązanie, bo lądowanie wielu graczom sprawia sporą problemy, ale z drugiej znacznie zmniejsza realizm gry. Ale przecież nikt nie każe nam używać owej kombinacji - możemy zawsze próbować lądować, tyle że czasem może to być bardzo trudne, szczególnie jeśli nasza maszyna jest potrzaskana przez wroga. A po wylądowaniu czeka nas debriefing, czyli analiza całego przebiegu misji, a także danego cyklu kampanii. W tym ostatnim wypadku komputer podaje nam, gdzie walczyły nasze jednostki, gdzie wygrały, gdzie przegrały itp. Również w tym momencie komputer informuje nas o awansach i medalach. W wypadku wręczenia nam jakiegoś odznaczenia, gra podaje nam informację na temat

otrzymanego medalu - kiedy został pierwszy raz wręczony, komu i za co się go przyznaje. Po tych wszystkich formalnościach gra pokazuje nam jeszcze tzw. „Hall of Fame”, gdzie każdemu życzę znalezienia się na samej górze - bo tylko tam jest miejsce dla prawdziwego pilota ;).

Kończąc, mogę tylko powiedzieć, że nowy iF22 bardzo przypadł mi do gustu. Wprawdzie kilka osób w redakcji było trochę innego zdania, ale to jeszcze o niczym nie świadczy - najlepiej sprawdźcie sami, i sami zdecydujcie, co sądzicie o tej grze. Jest ona całkiem przyjemnie wydana, obsługuje tryb multiplayer, akceleratory, a poza tym jest niepowtarzalna - więc nie ma na co czekać - siadajcie za sterami i do dzieła.

No i niestety źle się to skończyło - ale takie drobne niepowodzenia chyba nikogo nie zrażają do gry - szczególnie takiej fajnej.

Trochę gorzej mogą ją jednak ocenić ludzie, którzy uwielbiają akcję. Misje trwają nieraz dość długo - a sukces czasem zależy od tego, czy pozostaniemy do końca niewidzialny czy też może wyskoczmy do pierwszego lepszego przeciwnika z brzegu. Ale takie niestety jest życie pilota - jedyny ciekawy moment podczas całego lotu to lądowanie, a ta czynność została w iF22 sprowadzona do prostej czynności - naciśnięcia kombinacji CTRL-Q, która kończy misję niezależnie od tego, czy akurat pięknym korkociągami

jego radarem - dzięki temu nie musiałem włączać swojego radaru i ujawniać swojej pozycji. A to przecież bardzo ważne przy lataniu F22, którego radarowe odbicie na ekranach wroga przypomina... ptaka czy pszczołę (cytat z manuala). Tak w ogóle jeśli już mówię o komunikacji, to nie omieszkam wspomnieć o tym, że moi skrzydłowi miłe mnie zaskoczyli. Otóż bez żadnego szemrania spełniają moje polecenia i to całkiem skutecznie. W końcu można naprawdę pomóc sobie, wysyłając innych pilotów do zadań, na które po prostu nie starczy nam czasu. Dzięki temu cztery samoloty są w stanie całkiem mocno namieszać w szykach przeciwnika, a o to przecież chodzi.

Dla mnie jako osoby, która lubi symulatory, ale nie jest starym wyjadaczem, iF22v.5 jest gierką, w którą gram po prostu z przyjemnością. Misje wymagają czasem od gracza całkiem sporo, ale chyba każdy jest w stanie sobie z nimi poradzić. Nawet jeśli misja zakończy się całkowitą porażką, to gra daje nam do wyboru, czy chcemy nadal grać pilotem, którego akurat rozbiliśmy czy też w

		Producent: Interactive Magic	
Wymagania: Win95/133MHz P/130MB HDD/16MB RAM/CD-ROM x4		Dystrybutor: Markssoft tel. (022) 6639390	
Internet: http://www.imagicgames.co.uk			
INFO			

Jednoosobowa armia

Outwars

Tak się jakoś dziwnie ostatnimi czasy składa, że co tylko wpadnie do redakcji gra rodem z Microsoftu, to - w większości przypadków - kierowana niewytłumaczalnym magnetyzmem niemal natychmiast trafia prosiłutko w moje łapki. Nie zdziwiłem się tedy i tym razem, gdy Naczelny wybrał spośród produktów "do rozdysponowania" i wręczył mi kolejna cudo stamtąd - Outwars. A jako, że nie sposób sprzeciwić się przeznaczeniu (nie mówiąc o Naczelnym) i pamiętając zarazem o tym, że związane z "tym" znakiem gry (m.in. CART Precision Racing oraz Monster Truck Madness) należą do lepszych w swym gatunku, zdecydowałem się na jej zrecenzowanie.

GEM.INI

Zdecydowałem i zupełnie podświadomie przygotowałem na naprawdę niesamowitą jazdę. Niestety, ślepe i zapewne właśnie przez to złośliwe fatum postanowiło splotać mi psikusa: otóż Outwars nie jest taki, jakim chciałem go widzieć. Milusie wrażenie nabyte dzięki poprzednim doświadczeniom z "małym-miękkim" oraz przeczytaniu presspacka rozwiało się niczym sen. Dysonans pomiędzy tym, co "stało" w materiałach prasowych, a tym, co rozgrywało się na ekranie nie był wprawdzie wielki, ale... No cóż, nie ma co ukrywać - ja przygotowałem się na to, że będzie wręcz idealnie, a było...

Ale... od początku, w trakcie "prania" i tak wyjdzie wszystko: i to co dobre, i to co złe. Otóż Outwars miał być (i jest w istocie) koktajlem, w którym w dość nierównych proporcjach wymieszane zostały rozmaite typy gier. Znaleźć w nim możemy bowiem tak elementy 3rd person perspective (jak Tomb Raider czy bardziej odpowiadające sytuacji MDK), ślady gier popularnie nazywanych "doomopodobnymi", jakiś szcztątkowy rys strategii (autorzy chępli się, że jest on równie istotny jak walka; che che: mrzonki wieku dziecięcego...) oraz interesująca, choć nieco już ograna fabuła. Do tego, tylko dla przybrania, pojawia się w nim (nich) kilka nowych elementów, w rodzaju możliwości używania czegoś podobnego do plecaka raketowego czy paralotni, sporo trybów multiplayer i... tego typu mało istotnych - w sytuacji, gdy szwankuje giercowałość - detali.

Zaczniemy jednak od historii, bo to ona właśnie warunkuje profil całej rozgrywki. Oto - wyobraź sobie, Graczu - że jesteś jedną z nielicznych uratowanych z zagłady Mikhail's World osób. Oczywiście sprawcami masakry są wredni z natury i obleśni z wyglądu Obcy. Otóż, nie wiedząc czemu, postawili oni sobie za cel odrobinę pouprząkzać życie ludziom. Tak

nawiasem mówiąc: jaki ten kosmos mały; znowuż się - wy paskudni Obcy - spotykamy... Tak czy owak - jako że świetnie dałeś sobie radę przyskając co sił w nogach w kierunku statku ewakuacyjnego, i zarazem wykazałeś zimną krew roztropnie unikając pocisków posyłanych w Twym kierunku przez różnokolorowe, jednakowo jednak krwiożercze monstra (skąd u Ciebie plecak raketowy, co?) - dowództwo elitarnej jednostki piechoty (Colonial Defense Force, czyli innymi słowy: piechoty morskiej) postanowiło dać ci szansę i przyjąć cię w poczet swych słynnych podopiecznych. W trakcie kompleksowego treningu zdobędziesz szlify we wszystkim, co dobry "marynarz" wiedzieć i umieć powinien. Nie dosyć jednak na tym: nauczysz się również perfekcyjnie posługiwać istnym cudem techniki (znany już jednak chociażby z Gwiezdnych Wojen): plecakiem raketowym. W trakcie odbywania szkolenia Oni znowu się "przypomną", nie zdając sobie jednak sprawy z tego, że na drodze do po(d)bicia rodzaju ludzkiego stanął im nasz bohater. Któż wiedzieć może, który to już raz...

Reszta jest milczeniem... czy - bardziej obrazowo: straszliwymi wrzaskami eksterminowanych Obcych. Strategia, która stanowić miała przeciwwagę rzezi tu sprowadza się do wyboru odpowiedniej do sytuacji (czytaj: ilości stworków) broni. Ot, w takim układzie i Quake'a można nazwać "strategią". Cała reszta bowiem, łącznie z układem plansz, jest naprawdę kompletnie prostacka: misje dają się ukończyć idąc stale naprzód, śladem potworów. Ponadto - tak aby nie było za trudno - na po(d)ręcznym radarze stale widoczny jest punkt, do którego należy się udać. Zadaniem gracza zatem jest jedynie przeć w tym kierunku i... szybko i celnie strzelać. Tych jednak, którym oczka zaślniły złowieszco na myśl o tej wolnej "młocy" zmuszony jestem rozczarować: tego jednak (inaczej niż to sugerują powyższe uwagi) również tutaj nie znajdziemy. Walka odbywa się niejako etapami: idziesz naprzód pustym jak nie wiem co korytarzem i naraż na radarze pojawiają się trzy czerwone punkty... ON!! Wytluczesz ich... i znowu idziesz korytarzem pustym jak nie wiem co...

Tragiczne? Niestety, zgadza się. Aby jednak sprawiedliwości stało się zadość: istnieją i całkiem rześkie elementy Outwars. Pierwszym z nich jest całkowicie sfabularyzowana akcja. Ten dość obco brzmiący zwrot miał wskazać na to, że wszystkie misje ułożone zostały w określonym porządku i na ogół wynikają logicznie jedna z drugiej. Ot, weźmy dla przykładu drugą kampanię. Zaczyna się co prawda w sposób jakby znany: oto z kolonii Hobba nadchodzi przekaz o nieusprawiedliwionej aktywności



Paskud w terenie. Posłany desant (czyli cała jednostkowa armia) ma za zadanie odnaleźć pozostałych przy życiu kolonistów kierując się sygnałem emitowanym przez podskórny nadajnik. Dodam jeszcze, że ostatnia misja, rozgrywająca się w przemitych skądinąd "trzewiach" statku - bazy również kończy się walką z "Mamunią"... Hmm: skądś to znamy...



U góry:
Już za moment będziemy świadkiem serdecznego uścisku pomiędzy bohaterami gry...

Czy to przypadkiem nie kinowy Obcy II? Otóż nie: Alien bowiem jest rewelacyjny, czego niestety nie można powiedzieć o Outwars. Taaak, miałem jednak pisać o tym, co dobre. A oto i elementy, które były całkiem, całkiem: fabuła (jednak!) oraz szczegółowo opracowane tło wydarzeń (złożone charakterystyki osób i przedmiotów: broni, zbroi i tym podobnych). No i może jeszcze wygląd i "uklimatycznienie" menu gry...

Cała reszta, czyli w zasadzie wszystko co najistotniejsze, wymaga jednak poważnych modyfikacji; to nie jest to, co chciałbym widzieć, słyszeć i czuć w grze tego kalibru. Tak graficznie jak i dźwiękowo gra znacząco odstaje od



Plusy:

- zamysł
- fabuła, a ściślej: powiązanie ze sobą misji
- wygląd ekranów menu
- obecność glider wings

Minusy:

- słabotka oprawa graficzna
- mierna giercowałość
- cienutki multiplayer

Ocena:

5

człowieki swojej klasy. Nie to jednak jest najważniejsze: znacznie większy wpływ na ogólną ocenę ma mierna giercowałość. Właściwie to jedyną atrakcją gry jest obecność paralotni (glider wings). Na zakończenie tylko króciutka refleksja: naprawdę szkoda świetnego pomysłu. Niestety, zagubił się on wśród pozostałych, i nie ma co ukrywać, stanowiących niezbyt udaną kompozycję elementów. Tak to jednak zwykle bywa z koktajlami...

	Producent: Microsoft
Wymagania: P133, 16 MB RAM, Windows 95, 98	Dystrybutor: Microsoft Sp. z o.o.
Internet: http://www.microsoft.com/poland	

Dzieje PRL



cena 150 zł brutto
CDx2, WIN, PC486,
8 Mb RAM, SVGA,
karta dźwiękowa



Multimedialny zapis historii Polski od 1944 roku, aż po dzień dzisiejszy. Na ponad 2000 str. tekstu znajdziesz wiele nieznanych faktów, 1300 fotografii, film pt. Dzieje PRL w 10 minut, interaktywne mapy. Prawda o tamtych latach.

LUWR dla dzieci



cena: 120 zł brutto
CDx4, WIN, PC486,
8 Mb RAM, SVGA,
karta dźwiękowa



Wspaniała przygoda w świecie sztuki przeznaczona dla całej rodziny. Znajdziesz tutaj m. in.: eseje poświęcone poszczególnym dziełom, film "Luwr w 3 minuty", pozwalający szybko zapoznać się z muzeum, powiększenia dzieł oraz gry dla dzieci.

Matematyka 2001 Programy komputerowe dla 4 klasy



cena 99 zł brutto
CDx2, WIN, PC486,
8 Mb RAM, SVGA,
karta dźwiękowa



Programów rozwijające umiejętności matematyczne. Czwartoklasiści mają możliwość pracy samodzielnej (TRENING) lub grupowej (ZAWODY). Mogą także przygotować i wydrukować różne figury geometryczne i plansze.

KLIK UCZYŹ CZYTAĆ



cena: 99 zł brutto
CDx4, WIN, PC486,
8 Mb RAM, SVGA,
karta dźwiękowa



Multimedialny elementarz uczący dzieci za pomocą gier i zabaw trudnej sztuki czytania i pisania. Dzieci wspólnie z tytułowym Klikiem świetnie się bawią jednocześnie bardzo szybko i efektywnie się ucząc.

programy edukacyjne WSiP



Wydawnictwa
Szkolne i
Pedagogiczne
00-696 Warszawa
ul. Pankiewicza 3
tel. (0-22) 622-00-03
fax (0-22) 622-00-24

PLAYS FOR CHILDREN



nowość!

cena: 99 zł brutto
CDx4, WIN, PC486,
8 Mb RAM, SVGA,
karta dźwiękowa



Nauka języka angielskiego dla najmłodszych przy pomocy zbioru pięciu znanych bajek, bogata ścieżka dźwiękowa, możliwość odsłuchiwania i oglądania zarówno całych, jak i fragmentów bajek, możliwość równoległego wyświetlania tekstów w języku polskim, zestaw kilkudziesięciu gier i zabaw.

GALERIA MALARSTWA POLSKIEGO

MUZEUM NARODOWEGO
W WARSZAWIE



nowość!

cena ok. 170 zł brutto
CDx4, WIN95, PC486,
16 Mb RAM, SVGA,
karta dźwiękowa



Możemy oglądać sale muzeum sami lub z przewodnikiem, studiować poszczególne obrazy z możliwością powiększania ich fragmentów, poznawać biografie twórców, wybrać się na wycieczkę prezentującą najważniejsze dzieła muzeum lub wybrane tematy i motywy malarskie. Setki ilustracji, bogata baza danych z możliwością sortowania i wyszukiwania.

SŁOWNIK SZKOLNY

Muzyka



nowość!

cena 99 zł brutto
CDx2, WIN, PC486,
8 Mb RAM, SVGA,
karta dźwiękowa



Multimedialny słownik muzyczny. Wiele haseł ilustrowanych nagraniami dźwiękowymi (muzyką), fragmentami filmów video (spektakle, balety), zapisem nutowym itp. Przeznaczony dla szerokiego grona odbiorców, głównie dla dzieci i młodzieży szkół ogólnokształcących i muzycznych.

PTAKI EUROPY



nowość!

cena 150 zł brutto
CDx4, WIN95, PC486,
16 Mb RAM, SVGA,
karta dźwiękowa



Program zawiera informacje o ok. 500 gatunkach ptaków występujących na terenie Europy, nagrania głosów, filmy, animacje, oryginalne zdjęcia, mapy tras migracji, rysunki gniazd czynią go bardzo interesującą pozycją.

Poważni-niepoważni

Monty Python's The Meaning of Life

I oto nadeszła wiekopomna chwila... Sens życia został wreszcie przez ludzkość rozszyfrowany... Zadanie to nie było łatwe, trzeba było czekać długie stulecia, aby narodzili się zdolni, utalentowani ONI. Trzeba było szczęśliwego zbiegu okoliczności, aby ONI razem się spotkali i bez strachu oraz obaw udźwignęli na swych barkach hogatą spuściznę filozofów. Nazwali się Monty Python i dane im było stać się prekursorami parodystycznego, groteskowego, całkowicie pozbawionego sensu, jedyne w swoim rodzaju humoru.

JASPIN

Anglicy w oczach cudzoziemców, nawet nie biorąc pod uwagę Monty Pythona, uchodzą za naród miłujący dość ekscentryczny, często nie przemawiający do reszty ludzkości dowcip. I chyba tylko w tym kraju możliwe było powstanie odpowiednich warunków do narodzin owianej sporą mgiełką legendy i kultu grupy; oraz tylko w mózgownicach specyficznych pod każdym względem Anglików mogły się wykluc i wspaniale rozwinąć zęzaki swoistego poczucia



humoru. Niektórzy
zapewne ze szczerego serca
twierdzą, iż mieli niebywale
szczęście żyć w czasach, gdy
Monty Python sięgał
szczytów... głupoty w swoim
najlepszym wydaniu.
Wyśmiewanie się z wszystkiego,
co się rusza, stoi, biega, lata,
króluje i w ogóle istnieje, to ich
specjalność, o której - ku rozpacy
wielu - dziś można powiedzieć, że
powoli odchodzi do lamusa. Ale nie
wszystko co dobre, kończy się tak
szybko, jak się zaczęło. Podobnie jak płyty



U góry:
Monty Python w komplecie,
a nawet w nadmiarze.

Beatlesów czy Queen, oraz wiele produkcji filmowych, tak i Monty Python - kura znosząca złote jajeczka (a nawet platynowe) - doskonale nadaje się do poddania procesowi odkurzenia, powielania i eksploataowania, aż do definitywnego sięgnięcia dna. Nie zdziwiłabym się, gdyby nagle w odkrytych przez archeologów archiwach BBC znalazły się nigdzie indziej i nigdy dotąd nie publikowane skecze i filmy będące autorstwem i udziałem wszystkich członków Monty Pythona. Myślę, że wszystko przed nami, ale póki co skomputeryzowani fani grupy mogą zagrać w produkt, który gatunkowo najbliżiej odpowiada przygodowce, ale głowy za poprawność tego stwierdzenia dać nie mogę.

The Meaning of Life oparty został na filmie pod tym samym tytułem i jeśli wierzyć redakcyjnym wróbelkom ćwierkającym przy oknie, na linii wysokiego napięcia, bardzo wiernie oddaje klimat swego pierwowzoru, a nawet pogrąża się jeszcze głębiej. Kto oglądał film „Sens życia”, będzie miał okazję do przejścia całej akcji własnoręcznie w ścisłym tego słowa znaczeniu, jednocześnie nie tracąc z powodu znajomości scenariusza ani kapeńki dobrej zabawy. Dla nie uświadomionych dotychczas w „montypajtonowskich” zwyczajach, raczkujących w temacie, gra będzie pewnego rodzaju próbą, po której okaże się, czy zapalają do serwowanej dawki humoru wielkim uczuciem czy też odwrotnie - na dźwięk Monty Python będą spluwać z obrzydzeniem trzy razy przez ramię, tańcząc trepaka w cygańskim stroju wzdłuż chodnika. Jakis czas temu Gem.ini brzęczał coś na temat The Meaning of Life, ale po pierwsze przez jego słowa przemawiała ślepa miłość do grupy, a po drugie produkt pozostawał na etapie raczkowania, a na pełną wersję ze wszystkich bajeranów należało troszeczkę poczekać. Nadeszła najbardziej odpowiednia chwila, abyście poznali prawdę od jak najbardziej

kompetentnej osoby, która klapki ze swych niewinnych oczek dawno zrzuciła i może pochwalić się absolutnym obiektywizmem omawiając kwestię pytonów.

Na grę składają się, bez żadnych niespodzianek, dwie płytki CD oraz tradycyjna książeczka o pomocniczych treściach. Na tym normalność się kończy, a zaczyna czysty absurd często niebezpiecznie balansujący na granicy dobrego smaku, ale ci co widzieli film, na pewno mają świadomość, czego można się tu spodziewać. Przygotujcie się, że grając, będziecie oglądać film, ale z pewnością zabawa nie będzie przypominać formę Wing Commandera i temu podobnych, w których kliknięcie myszką odbywało się mniej więcej z częstotliwością co godziną. Zgłębianie sensu życia będzie właśnie polegało na klikaniu i jeszcze raz klikaniu oraz podziwianiu na ekranie skutków teje nie wymagającej ówczesnych nakładów umysłowych czynności. Tu i wówczas nasze zwoje mózgowe nie wywiną się pracy i jak na przygodówkę przystało, trzeba będzie skompletować kilka przedmiotów, które gdzieś można wykorzystać, by posunąć się o kroczek dalej. Jednak znaczna część czasu jest „marnowana” na podziwianie popisów aktorskich „pytonów”, którzy w komputerowej wersji nie stracili nic, a nic ze swego niepowtarzalnego uroku i co najważniejsze - specyficznego humoru. Na kilkunastocalowy ekran monitora przeniesiono świat, którego zwiedzanie potrafi rozweselić, zgorszyć, oburzyć, zniesmaczyć, doprowadzić do łez oraz zafundować niepowtarzalną huśtawkę nastrojów poczynając na bezdennej rozpacz, a na radosnym porykiwaniu kończąc. Nie bójcie się konfrontacji, gdyż w praktyce okazuje się być całkiem przyjemną, a przynajmniej, że poznanie sensu życia w „montypytonowskim” wydaniu może przyprowadzić w wrzenie krwi w żyłach i okazać się bez wątpienia znacznie bardziej zabawniejsze, a przede wszystkim ciekawsze od filozoficznych wywodów. Nie przeszkadza, że większość lokacji zapożyczono z filmu, a scenariusz gry stanowi prawie wierne odbicie kinowego przedstawienia. Od zaskakujących sytuacji aż się roi, a absurd wylewa się z ekranu

prosto na waszą rozbawioną twarzyczkę. Gag goni gag i skeczem pogania, każde kliknięcie kryje za sobą niespodziewany wybuch humoru obrazkowego, sytuacyjnego, dialogowego, obyczajowego oraz przede wszystkim „montypyttonowskiego” w jego najlepszym wydaniu. Zdarzyć się może, że granie pochłonie was tak bardzo, iż nawet nie zauważycie, że oprócz zabawy uczestniczycie w pewnego rodzaju quizie czy też teście, którego pytania w najmniej oczekiwanym momencie wyświetlane są na ekranie poprzedzone napisem „Rzeczy do przemyślenia”. Radzę aby zastosować się do powyższej rady, gdyż wasze odpowiedzi, pozornie nie mające wpływu na przebieg gry, okazują się bardzo istotną kwestią w jej zakończeniu. Ale o tym na razie cicho sza! Mi osobiście, jako zagorzałego miłośnicze przygódówek, elementy zręcznościowe pojawiające się nawet w najbardziej wypolerowanych graficznie i fabularnie przygódówkach potrafią zepsuć całą radość spokojnego i bezstresowego grania. Obrzydzenie mnie ogarnia na myśl, ile gierek w ten sposób zostało zbaczyszczonych – aż się iza w oku kręci. A co można powiedzieć w tym temacie o Monty... Sama sobie się dziwię, że byłam w stanie bez konieczności tykania Narvosolu i kropki Waleriana przejść najbardziej wyrafinowane zręcznościówki pojawiające się w najmniej odpowiednich chwilach, mogące przyprowadzić spokojny lud „przygódówkowców” o palpację serca. Przytoczę chociażby dział o jakże przyjemnie brzmiącej dla ucha nazwie „Live Organ Transplants”, w którym możemy zdobyć pierwsze szlify rzeźniczek, szlachtując korpus wrzeszczącego biedaka. Do dyspozycji mamy bardzo wyrafinowane narzędzia, a człek występujący w roli pacjenta przy mocniejszym cięciu wypływa z siebie hektolitry krwi. Przejście etapu jest wymogiem dalszej gry, ale w gruncie rzeczy nie było to takie złe, a zabawa przy tym okazuje się całkiem przyjemną. Nigdy bym siebie o takie stwierdzenia nie podejrzewała, a jednak... Słodko tak do końca nie jest, gdyż znalazł się jeden, mały (jak dla kogo), niewątpliwie nieprzyjemny zgrzyt. Etap o bardzo swojsko brzmiącej nazwie DOOM, będący przedstawicielem zręcznościowych przerywników, byłby całkiem przyjemny (podobnie jak niegdyś produkt tak samo „ochrzczony”), gdyby nie fakt, iż strzela się tu (co jest mile) do pojawiających się co chwila w drzwiach przedstawicieli światowych religii

(przestaje być mile). Pakujemy kulę w rabiną, księdza, protestanta, Hari Krishnę, Buddę i wielu innych mniej znanych, ale czczonych postaci, dla wielu ludzi stanowiących najwyższą, niepodważalną świętość. Nieśmiało stwierdzam, że troszeczkę przesadzili, a „religioznawczy” DOOM nie jest bynajmniej zabawny nawet dla zatwardziałych ateistów. Nie myślcie sobie, że czytacie słowa głęboko wierzącej i poprawnej katolickiej, która w każdą niedzielę do kościoła uczęszcza, a podczas mycia okien w smugach na szybie pojawiają się jej wizerunki Matki Boskiej. Po prostu uważam, że w tym momencie granica dobrego smaku została nieznacznie przekroczona, ale na szczęście tylko na moment, dalej gra toczy się swym zwyczajnym, niczym nie zakłóconym, absurdalnym torem.

Już wiemy, że zabawa w zwiedzanie i klikanie świata przeplata się ze zręcznościowymi niedobitkami, ale to nie wszystko. Są jeszcze filmy, prawdziwe, wspaniałe, miodne, jedyne w swoim rodzaju filmy. Oryginalne, wybrane sceny z „Sensu Życia” oraz fragmenty pochodzące z serii skeczy Monty Pythona, z których kilka mogło być przez nas podziwianych dzięki wykupieniu przez TVP garści odcinków. Przyjemność oglądania jest nieznacznie zakłócona występowaniem małego przeplotu, ale prawdziwy miłośnik grupy nie powinien w ogóle zwrócić na tak trywialną kwestię większej uwagi. Fabularne sceny nie tylko zawierają w sobie majstersztyk gry aktorskiej wiadomych panów, ale także wesołe, rozślawione na całym świecie pieśni, czyli popisy „montypyttonowskich” krtani, a tego nie da się przekazać zwykłymi słowami. Trzeba usłyszeć i zobaczyć oraz przede wszystkim zrozumieć angielskie treści, których głębokie przesłanie potrafi diametralnie zmienić spojrzenie na świat każdego człowieka. Jaki jest sens życia? Poznacie go gdy ukończycie grę, ale ostrzegam iż przy całej swojej

absurdalności i groteskowości wcale nie jest to takie łatwe do wykonania. I prawidłowo - gra się dobrze i wystarczająco długo (bez korzystania z solucji i tym podobnych udogodnień), aby móc w pełni zostać usatysfakcjonowanym obcowaniem z niepowtarzalnym, unikatowym humorem. Jeśli spojrzymy na grę okiem szarego

człowieczka, żyjącego w swym małym świecie przygódówek, gra The Meaning of Life może okazać się absolutną porażką, chala, nie wartą nędznego splunięcia porządnego miłośnika przygódówek. Tak to już jest z odmieńcami - ciężko przystosowują się (jeśli w ogóle są w stanie) do otoczenia, a gra pytonów taka właśnie jest. Nie dającą się zakwalifikować do żadnego ze znanych gatunków, wyrwijająca się wszelkim zasadom oraz regułom. Ona rządzi się swoimi własnymi prawami, którym gracz musi się podporządkować, aby w ogóle być w stanie wytrwać do jej końca. Czy to wada? Nie - powiedziałabym nawet, że zaleta. Jeśli macie już dość stykania się z wszechogarniającą zwyczajnością, przed którą często i gry nie potrafią się uchronić, sięgnijcie po The Meaning of Life. Natychmiast zostaniecie wyrwani z marazmu, bez względu na to, czy wcześniej lubiliście Monty Pythona czy

w ogóle o nim nie słyszeliście, ale to już od was zależy, czy taka „podróż” wam się spodoba. Fanom grupy chyba nie muszę przypominać o obowiązku zasmakowania komputerowego, smacznego, „kąska”.

Kończąc i jednocześnie przypominając sobie o bardziej technicznych kwestiach, streszczę je tak bardzo, jak tylko potrafię. Giera zrobiona porządnie, interfejs obsługi bez zarzutu, kieszeń nie zapelnia się przeróżnymi śmieciami (częsta wada tradycyjnych przygódówek), przedmioty zwykle wykorzystywane są zaraz po znalezieniu. Grafika, podobnie jak fabuła, pełna absurdalnych i pozbawionych sensu elementów doskonale dopasowująca się do ilustrowanej treści. W gruncie rzeczy wszystkie zalety można zawrzeć w dwóch słowach mówiących wszystko: Monty Python. Z czystym sumieniem mogę zakwalifikować grę do przygódówek wyższej klasy - z powodu inności, humoru miejscami mocno kontrowersyjnego, porządnego wykonania oraz doskonale zabawy, jaka towarzyszy podczas grania. Nie często się zdarza, abym dłużej niż trzy dni grała w przygódówkę dobrowolnie, tylko dla samej przyjemności grania, a nie pchana przyziemną ciekawością ujrzenia zakończenia. W przypadku The Meaning of Life zarówno gra, jak i zakończenie zmiatają z fotela i mimo drobnych wad warto spróbować się zmierzyć z szóstką pytonów, którzy zieją humorem z każdej strony.

Plusy:

- Monty Python
- humor, humor, humor
- charakterystyczna, niepowtarzalna grafika
- pojawiające się filmy, piosenki oraz skecze
- nie męczące zręcznościówki
- odważna próba zmierzenia się z filozoficznym problemem

Minusy:

- niesmaczny żart dotyczący religii świata
- przeplot podczas odwarzania filmów
- troszeczkę odnowy drogi CdRom

Ocena:

8



Producent:

Take 2 Interactive/7th Level

Wymagania:

P 90, 16 MB RAM, 4xCD Win 95

Dystrybutor:

L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet: <http://www.pythonline.com>

INFO



Podróże w czasie i przestrzeni

Reah

Na Reah ostrzyłam sobie ząbki już od dawna - od chwili, gdy pojawiły się pierwsze plotki o planach wyprodukowania polskiej przygodówki, która miałaby ambicję na zmierzenie się z bez kompleksów z Zachodem, natychmiast podjęłam wszelkie działania prowadzące do zdobycia finalnego produktu w swe recenzenckie rączki. Umysł Naczelnego dzień i noc pozostawał pod moją hipnotyczną kontrolą i wciąż był przeze mnie drogą telepatyczną bombardowany silnymi sugestiami, iż tylko moja osoba bezzwłocznie powinna zostać uraczona sześcioma płytkami z napisem Reah, gdy tylko pojawią się one w redakcji.

JASPIN

Eksperymenty okultystyczne na Naczelnym odniosły skutek i na mym biurku pewnego wiosennego dnia wyładowały upragnione przeze mnie nośniki. Moment ten mam już daleko za sobą i nie będę ukrywać, iż był bardzo przyjemny. Zaś samo granie..., ale nie będę uprzedzać faktów, by jeszcze przez dłuższy moment utrzymać was przy lekturze gazety, zanim rzucicie się na spokojnego handlowca z pobliskiego sklepu zaopatrzonego w najnowszy „soft”. Sztuczne i bezduszne statystyki wyraźnie pokazują, że przygodówki nie cieszą się nadmiernym wzięciem u polskich graczy (zapewne z powodu bariery językowej... choć nie tylko); wszelako ostatnio w tej materii nieco się poprzestawiało. Mocną stroną tego typu produkcji była i jest nadal dopracowana grafika, która przyciągała nowicjuszy gatunku, pozwalając powiększyć wąskie grono miłośników komputerowej przygody. W momencie gdy pojawiły się akceleratorzy, które każdą grę przepuszczają przez swoje wewnętrzne wyzmaczki wyciskające zeń wszystko do ostatniej kropelki, zachwyty nad oprawą wizualną dosięgły prawie każdą grę ze znacznym 3Dfx na pudełku. Powstanie tzw. action adventure wywołało kolejny boom na rynku, a tego typu produkty wyjątkowo przypadły do gustu i głęboko zapadły w pamięci graczy jako szlagiery dostarczające unikatowej rozrywki.

Reah żadna siła nie jest w stanie zaliczyć do połączenia w jednym akcji i przygody, chociaż nie radzę, aby zbyt szerokim łukiem omijać pudełko z „awalońskim” produktem, gdyż w ten sposób przez przypadek samych siebie możecie pozbawić bardzo dobrej i stojącej na wysokim poziomie zabawy. Nie będzie krwi, krzyków, wrzasków, rozrywanych korpusów, kontrowersyjnych scen, czerwonego znaczka z



osiemnastką ograniczającą przedział wiekowy odbiorców, oburzeń w gazetach ani pozostałych elementów, które rozslawiają produkt, wzbudzają zainteresowanie otoczenia i podwyższają statystyczną krzywą sprzedaży. Siadając do gry, przygotujcie się na spokojne, bezstresowe i relaksujące umysł spędzenie czasu przed monitorem. Choć nie zaliczyłabym Reah do gry nadającej się na uspokojenie nadszarpniętych nerwów przez namolną panią od fizyki, nieudaną klasówkę, stojących wciąż nad głową rodziców bądź inne życiowe problemy. Wręcz przeciwnie - jeśli nie uzbroicie się w cierpliwość, gwałtowny ruch ręką w stronę przycisku reset lub power (wedle uznania) będzie nader prawdopodobny. Ale w momencie gdy nastawicie się na gimnastykę umysłową w bardzo pozytywnym tego określenia znaczeniu, zabawa może, a wręcz musi, okazać się przednia.

Dziennikarstwo to profesja głównego bohatera, którego oczami oglądamy niesamowite, pełne zagadek miejsca porzucane w czasie i przestrzeni. Zawodowa ciekawość pozostawiła owego pana na pustyni wypalonej przez silne słońce, którego promienie tworzą przed oczami ludzi nieistniejące obrazy. Niewątpliwie brama do miasta, która jest pierwszym obiektem, jaki widzimy nie ma nic wspólnego z fatamorganą.

Można tę kwestię bardzo łatwo sprawdzić podchodząc bliżej, ze smutkiem stwierdzając, że moment wkroczenia do miasta musi zostać poprzedzony naszą pierwszą gimnastyką umysłu. Problemy podobnego typu spotyka się na każdym kroku, wręcz można „obrazić się” na twórców, że od razu zaczynają od mocnego uderzenia. Nie istnieje coś takiego jak stopniowanie trudności zagadek w miarę zagłębiania się w przygodę. Już na początku możemy natknąć się na, wydawałoby się, problem nie do rozwikłania, a gdy przejdziemy kłopotliwą część, w połowie scenariusza ktoś nas prosi o miseczkę wody, która sobie spokojnie stoi nieopodal... Irytujące? Nie, niekoniecznie. Ma to swoje dobre strony (a nawet tylko dobre) - nigdy nie wiadomo, na co można się natknąć w głębi gry. Być może po zagadce horrendalnie trudnej nastąpi trywialna, relaksująca, dla podniesienia pewności siebie i umocnienia się w nadziei, że jednak wycieczka zostanie przez nas ukończona. Ale znowu nie tak szybko...

Raczej trudno by było nazwać Reah tradycyjną przygodówką - nie istnieje tu coś takiego jak chodzenie z miejsca na miejsce, rozmawianie z chmarą napotkanych postaci, na podstawie ich wypowiedzi wyciąganie odpowiednich wniosków, czego następstwem jest posunięcie się o krok dalej w fabule. Owszem, chodzimy, patrzymy, niekiedy rozmawiamy, ale przede wszystkim rozwiązujemy zagadki rodem z testów na inteligencję. Ani jedna brama, zabarykadowane czymś przejście nie otwiera się tradycyjnymi metodami - zawsze jest to poprzedzone ułożeniem układanki, przesunięciem właściwych kostek, wciśnięciem guzików w odpowiedniej kolejności, dopasowaniem brakującego elementu itp. Możemy być jednak pewni, że żadne miejsce nie jest zamknięte bez powodu - za przeszkodą znajdziemy coś lub kogoś, będącego w stanie pomóc nam w rozwikłaniu zagadki w innym miejscu, gdzie

Plusy:

- grafika i muzyka
- klimat oraz atmosfera świata
- zróżnicowanie lokacji
- sensowne problemy

Minusy:

- tragiczna gra aktorów
- wykorzystanie „wielży Hanoi”

Ocena:

8

wcześniej musieliśmy spasować. Niemile to uczucie często może towarzyszyć podczas zwiedzania kolejnych, tajemniczych miejsc, ale wiercie mi - zawsze znajdzie się rozwiązanie. Pomocne informacje zdobywamy czytając wszelkie papierzyska, jakie znajdujemy po drodze, studiując znaki wyryte na kamieniach, wzory obrazków umieszczone na ścianach. Wyliczanka mogłaby być długa...

Rozmowy prowadzimy dość rzadko i zwykle w ich wyniku otrzymujemy raczej powierzchowne informacje o problemie, który musimy rozwiązać. Z tego względu radziłabym skupić się na rozmaitych przedmiotach, stanowiących klucz do napotykanych zagadek. Miejscami zagadki są trywialne, ale często te, które można określić tymże przymiotnikiem wzorowane są na klasycznych przygodówkach (przytoczony przeze mnie przykład z miską wody), natomiast cała reszta, stanowiąca zdecydowaną większość, opiera się na logicznym myśleniu (tzn. nie ma tam raczej działań typu „użyj sera na kosiarce do trawy”). Ogólnie problemy do rozwiązania są niegłupie i sensownie łączą się z fabulą. Niekiedy w chwilach beznadziejnych warto zastosować metodę prób i błędów. Ze względu na czasochłonność czasową tejże metody i jej mialkość intelektualną, zalecam jednak myślenie, które okazuje się najefektywniejszym sposobem na wszystkie kłopoty. Wystarczy nieco ruszyć makówką... a wszystko staje się proste.

Architektura otoczenia sprawia wrażenie wymarłej, wręcz widmowej, dotkniętej czarem lub istniejącej jedynie w wyobraźni naszego bohatera, bądź w bardzo wyrazistym, fantastycznym śnie. Takie odbieranie środowiska Reah podkreślone zostało również pracą grafików oraz muzyków.

Pomysły zrodzone w wyobraźni autorów lokacji wydają się jakby już gdzieś widziane ale to tylko pozór.

Poszczególne elementy

- i owszem - mogą wydawać się znane i same w sobie nie zaskakują niczym szczególnym, jednak tworzą w sumie nową i oryginalną całość.

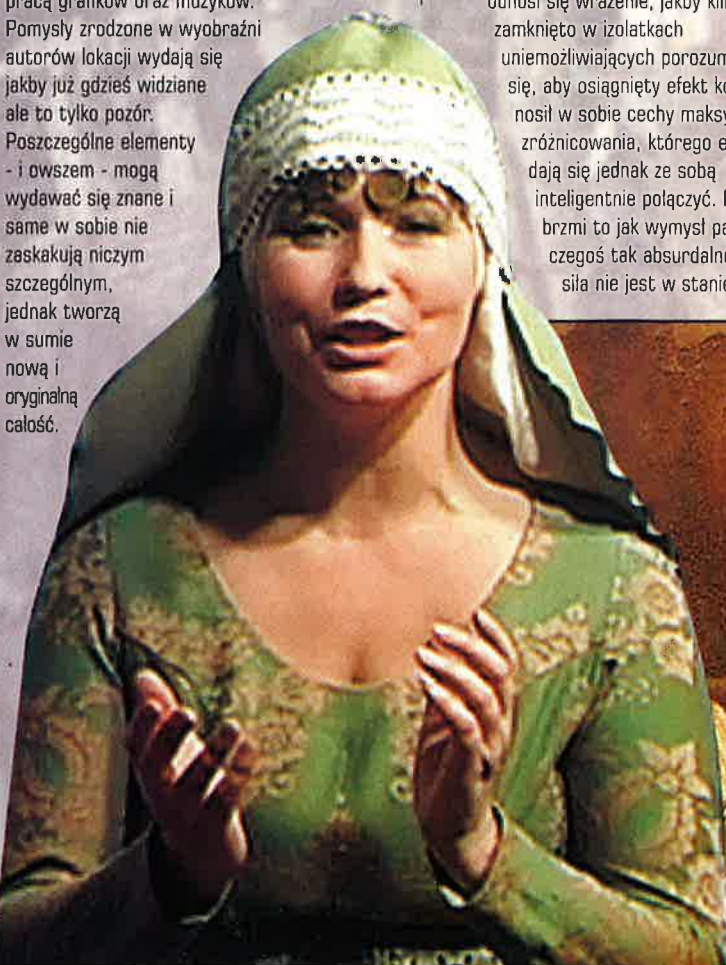
Każda nowa lokacja jest jedną wielką zagadką, którą trzeba stopniowo i bardzo uważnie obejrzeć ze wszystkich stron, aby móc bez większych problemów kontynuować grę. Zwiedzanie nie jest nudne, a wręcz przeciwnie - emocjonujące. Tam gdzie zmieni się kursor - wiadomo, że COŚ jest: nowa zagadka, rozwiązanie do innej, przedmiot, który przyda się nieco później. Przetrzęsanie miejsc w poszukiwaniu czegoś użytecznego nie stanowi męczącego elementu zabawy, przeważnie parę „machnięć” kursorem wystarczy na zorientowanie się w sytuacji, by móc przedsięwziąć dalsze, konkretniejsze kroki. Odwracać się można bardzo swobodnie i w każdym miejscu o całe 360 stopni, a gdzieś tam jest dozwolone i spojrzenie w górę czy w dół. Wyjątkowo płynne przejścia pomiędzy lokacjami oraz sam sposób poruszania się po świecie Reah pomagają w silnym skupieniu uwagi na fabule gry.

Fabula gry, której tutaj nie chciałabym wam zdradzić, aby nie pozbawić was części zabawy, wymusiła na grafikach duże zróżnicowanie w architekturze poszczególnych miejsc. Nie mogły sprawiać wrażenia, jakby były wykonywane pod jeden „strychulec”.

Stopniowo zagłębiając się w scenariuszu, odnosi się wrażenie, jakby kilku grafików zamknięto w izolatkach uniemożliwiających porozumiewanie się, aby osiągnięty efekt końcowy nosił w sobie cechy maksymalnego zróżnicowania, którego elementy dają się jednak ze sobą inteligentnie połączyć. Być może brzmi to jak wymysł paranoika, a czegoś tak absurdalnego żadna siła nie jest w stanie splodzić,



a jednak... Efekt palącego słońca, namacalna wilgotność dżungli, w jakiej się znajdziemy, wzrok przekazuje niewiadomym sposobem pozostałym zmysłom, które owe sygnały odbierają bardzo silnie, zwiększając realizm grania. Całość robi wrażenie i czasem zdarzy się



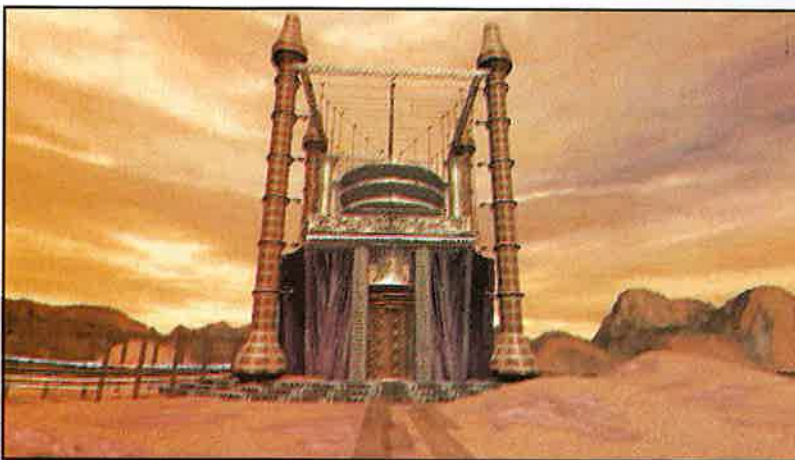
przetrzeć z niedowierzaniem oczka, że takie cuda się widzi. Fakt, że gracze zostali już bardzo oswojeni z majstersztykami grafiki komputerowej, ale Reah oprócz bardzo dobrej oprawy posiada i swój własny ciekawy klimat, na który składają się różne elementy gry.

W odniesieniu do muzyki mogłabym zastosować podobne pochwalne epitety, jakie wystąpiły parę linijek wyżej. Współtworzy klimat, dodaje czaru niesamowitości, i co najważniejsze - mi osobiście - miejscami muzyczne dźwięki pomogły w rozwikłaniu niektórych problemów. Być może nie bez znaczenia był fakt, iż grałam uzbrojona w słuchawki na uszach, więc moje odczucia muzyczne były bez wątpienia znacznie silniejsze niż gdybym używała do tego mikroskopijnych głośniczków. Dźwięki, które tak bardzo przypadły do gustu moim uszom wywodzą się z gatunku ambient, trans przechodzącego miejscami w psychodeliczne brzmienie. Muzyka łączy się z fabułą oraz grafiką i odwrotnie, uzupełniając się wzajemnie, tworząc to właśnie, co ogólnie określamy klimatem, w tym przypadku bardzo intensywnie odczuwalnym przez gracza.

Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie częściowo i, zaznaczam, bardzo mocno burzący tę sielankową sytuację element poniekąd niwelujący dotychczas przeze mnie wyliczone, pozytywne aspekty grania. Zabawa toczy się zgodnie z założonym planem aż do momentu pojawienia się aktorów. Choć niesprawiedliwe jest z mojej strony traktowanie występujących osobistości całłościowo, jednak garstka tragicznych w moim mniemaniu ról usuwa w cień prawidłowe wcielenia. W sumie (może na szczęście?), mało jest postaci, z którymi mamy zaszczyt przeprowadzić małą dyskusję; ale gdy już się na kogoś natkniemy, to gra niektórych „aktorów” (cudzystów jak najbardziej na miejscu) wola o pomstę do nieba. Gdyby grający włożyli w swą pracę nieco więcej serca, życia, dynamiki, mogłabym jeszcze znieść oglądając ich mierne wysiłki rodem z amatorskiego teatryku przy prowincjonalnym domu kultury. Sztuczna i nieudolna gra aktorska w przypadku Reah jest w stanie błyskawicznie zburzyć całą atmosferę i brutalnie wytrącić nas z mistycznego nastroju, dodatkowo wprowadzając odbiorcę w głęboką frustrację! Na szczęście tego typu niemiłych zgrzytów nie jest dużo i (zważywszy na ich

rozrzut po całej fabule), można je z przy odrobinie wysiłku tolerować. Z drugiej strony, po zetknięciu się z aktorami zatrudnionymi przy Black Dahlii, mam prawo marudzić na usterki warsztatowe występujących w tej grze osób. Różnica jest bowiem kolosalna! Tam aktorzy grali - tu co najwyżej odgrywają zadane przez reżysera scenki i to w niekiedy żenująco amatorski sposób...

Przed przystąpieniem do pisania niniejszego tekstu postanowiłam sobie, że nie będę rozdrabniać się na szczegóły typu: „...nie podoba mi się, iż książka otwarta na dziesiątej



stronie w tym, a tym momencie gry nie wygląda tak, jak powinna...". Nie mogę jednak powstrzymać się przed odejściem na chwilę od powziętego postanowienia i zwróceniem uwagę na drobnutki problem, którego wystąpienie podczas gry wyjątkowo nie przypadło mi do gustu. Chodzi mianowicie o starą jak świat „zagadkę wieży Hanoi”. Informatycy oraz matematycy zapewne doskonale orientują się w temacie, ja jednak, aby się zbyt nie zagłębiać, powiem nie wtajemniczonym, że wystąpienie

tego typu zadania w grze - przynajmniej dla mnie - jest wyjątkowo chybione. Zagadka, owszem, jest mądra, sprawiająca początkowo niemało kłopotów, ale jej charakter, znacznie odstający od poprzednich problemów, wybitnie nie pasuje do całości. (Zaznaczam wszelako, że z wieżą Hanoi stykamy się przy samym końcu gry).

Klasyczni „przygodówko-file”, jak i miłośnicy przygody z domieszką akcji mogą być niemile zaskoczeni przy pierwszym podejściu do Reah. Rzadko kiedy gracz styka się w świecie owej planety z typowo „adwentyrowskimi” problemami typu: jak odkręcić żelazny kurek przy użyciu pawiego piórka, a ponadto nikomu nie można natrzaskać po gębie... Niewątpliwie jest to wada dla osobników miłujących owe cechy w grach, jednak ci, co bawili się mistycznym Rivenem powinni zostać absolutnie usatysfakcjonowani kontaktem z Reah. Dreptanie z miejsca na miejsce oraz najczęstsze rozwiązywanie typowo logicznych zagadek stanowią nieodłączne elementy tej gry i właściwie - oprócz śladowej ilości konwersacji - są jedynymi czynnościami wykonywanymi podczas grania. (Wyluczając intensywnie myślenie, które chyba wydaje się być w tym przypadku oczywiste i nie wymaga bliższych wyjaśnień z mojej strony). Początkującym w tym bardzo oryginalnym i akceptowanym przez niewielkich graczy gatunku, jaki reprezentuje Reah, polecam tym bardziej wypróbowanie swych sił w owej gierze. Będzie ona stanowić doskonały wstęp oraz trening, pod każdym względem (graficznym, muzycznym, umysłowym) przed zetknięciem się z Riven czy też nieco starszym Mystem. Produkt warto polecić chociażby ze względu na wspaniałą grafikę, muzykę oraz trudny do opisu klimat; niniejsze cechy sprawiają, iż gra swobodnie może stanąć w szranki i konkurować z zachodnimi produkcjami. Ba, jeszcze może się okazać, iż jest od niektórych z nich o niebo lepsza. Oby Reah była pierwszą, przysłowiową jaskółką, zapowiadającą przepiękną wiosnę dla polskich twórców...

	Producent: LK Avalon
Wymagania: P-75, 16 Mb Ram, SVGA, CDx4, karta muzyczna, Win'95	Dystrybutor: L.K. AVALON tel. (017) 8522707 w.28
Internet: http://www.lkavalon.com	

UWAGA KONKURS!

DO WYGRANIA:

- multimedialne komputery
- karty graficzne z chipsetem Riva 128, VooDoo 2
- 10 rocznych prenumerat CD-ACTION
- komplety zeszytów UNIPAP Strzegom

Wystarczy, że wytniesz kupon konkursowy znajdujący się na odwrocie CD-ACTION (numery od czerwca do października) oraz 5 kuponów konkursowych znajdujących się na zeszytach UNIPAPU Strzegom (okładki zeszytów prezentujemy obok).

Komplet kuponów (5+1) wyślij

zeszyty 60 kart.

na adres:

S.Z.W.P. UNIPAP Sp. z o.o.

58-150 Strzegom ul. Leśna 1, z dopiskiem "Graj z naszymi zeszytami". Termin nadsyłania kuponów konkursowych upływa 15 listopada 1998 r. Losowanie nagród odbędzie się 11 grudnia 1998 r. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone w grudniowych numerach CD-ACTION, ACTION PLUS, KAWAII, PC SHAREWARE.

zeszyty 32 kart.

zeszyty 80 kart.



Przeciwpancernym - ładuj!

iPanzer'44

Nigdy nie kryłem, że rozmaite symulatory nie są tym rodzajem gier, za które datbym się posiekać i w które lubię grać. Ale w momencie gdy w redakcji pojawił się iPanzer'44, postanowiłem zaryzykować. Miałem swoje trzy powody. Po pierwsze akcja tej gry rozgrywa się w realiach II wojny światowej; po drugie - odtworza pancerne starcia; po trzecie - zawiera elementy strategii, co jak najbardziej mi odpowiada.

MAC ABRA

Kiedy? Gdzie? Kim?

Akcja iPanzer'44 toczy się w drugiej połowie roku 1944, na wschodnim i zachodnim teatrze działań II wojny światowej. Do wyboru mamy więc zimową Bitwę w Ardenach (czyli ostatnią poważną niemiecką ofensywę w tej wojnie) oraz front wschodni podczas "operacji Bagration", czyli rosyjskiej ofensywy. W każdej z tych kampanii możemy wcielić się w skóry niemieckich czołgistów lub ich alianckich przeciwników. W sumie bitwy toczą się w około 80 miejscach, a losowy generator bitew dba o to, abyśmy zawsze byli czymś zaskoczeni (np. swoim własnym wyjściowym ustawieniem, które za każdym razem wygląda nieco inaczej). Ale nie oznacza to, że koniecznie trzeba grać w kampanie. Jak ktoś ma ochotę na pojedynczą misję - proszę bardzo, nie ma problemu. W bogatym menu konfiguracyjnym można ustalić sobie m.in. poziom trudności gry, stopień realizmu, "detalizmu" modeli czołgów, grafiki itp. Początkującym radzę zacząć swą przygodę z iPanzer'44 od wcielenia się w dowódców Panter.

...i czym!

Rosjanie mają swoje słynne T-34/85 (czołgi dobre... ale nie aż tak, jak się powszechnie sądzi), Amerykanie - nieszczęsnego Shermana M4A3, a Niemcy świetną Panterę. Nie mogłem oprzeć się zdumieniu, że twórcy gry zupełnie pominęli najwspanialsze czołgi II wojny światowej, czyli znakomite Tygrysy i Królewskie Tygrysy. Co prawda w grze pojawia się dużo innych maszyn, począwszy od jeepów, poprzez transportery opancerzone, amerykańskie lekkie



U góry:
Zgadnijcie który z tych
screenów jest wspomagany
przez 3Dfx ...

Plusy:

- najbardziej znane czołgi II wojny - to lubię!
- instrukcja pełna ciekawych informacji
- sporo różnicowanych bitew
- szczypta sensownej taktyki
- encyklopedia (choć nieduża) szeregu

Minusy:

- zupełny brak Tygrysów!!!
- raczej niewygodny panel sterujący
- brak możliwości save podczas bitwy
- dźwięk i (bardziej) grafika
- praktycznie niewidoczna obecność 3Dfx
- pudełkowaty las
- my wszę szurechen english!

Ocena:

6

na polu bitwy (zero symulacji - ta ogranicza się do wspomnianych na początku trzech czołgów).

A jak?

W czasie gry wcielamy się w dowódcę. A właściwie w dowódców. Możemy dowodzić wszystkimi naszymi oddziałami na polu (rzędu kompanii), jak i poszczególnymi plutonami, a także pojedynczymi maszynami. Przed rozpoczęciem bitwy zapoznajemy się z raportem, ustalając np. czy przeprowadzimy błyskawiczny atak czy też raczej atak pozycyjny. Zależy to m.in. od wielkości sił wroga, o których posiadamy zresztą precyzyjne dane (tzn. o jego liczebności, rodzaju i ilości maszyn na stanie - ich rozmieszczenie jest niespodzianką). Dzięki temu możemy odpowiednio dobrać własne uzbrojenie (mamy tu określoną ilość punktów). Po wykonaniu tych wstępnych działań pozostaje nam tylko kliknąć na "deploy". Co jednak wcale nie oznacza, że sami rozmieszczamy swoje jednostki na mapie, a tylko tyle, że chcemy rozpocząć misję. Podczas bitwy możemy przełączać się na wskazane jednostki i obserwować bitwę oczyma załóg lub też zadowalać się tylko lustracją aktualnej sytuacji na mapie i wydawaniem rozkazów.

A co możemy ustalić? Trasę i szybkość, z jaką porusza się jednostka, jej sztyk, taktykę w momencie napotkania wroga... Jako strateg muszę powiedzieć, że ta część gry jest OK. Naturalnie jest to strategia dość uproszczona, ale tym niemniej satysfakcjonująca. Autorzy uwzględnili takie elementy gier strategicznych jak morale, efektywne oskrzydlenie, wykorzystanie odwodów, wpływ odległości i prędkości jednostek na skuteczność ognia etc.



Unbuttoned: Pz V-21



Producent:
Interactive Magic

Wymagania:

P-133, 16 Mb Ram, SVGA, CDx4,
karta muz. Win 95, DirectX

Internet:

<http://www.imagicgames.co.uk>

Dystrybutor:

Marksoft
tel. (022) 6639390



Ja Oka, ja Oka...

Wychowany na "czterech pancernych" z pewnym wzruszeniem zasiadłem w wieżyczce T-34... Fajnie jest pograć z działą do obcych czołgów i posiać z kaemów po piechocie wroga. W trybie symulacji możemy wcielić się praktycznie w każdego członka załogi - kierowcę, działonowego czy dowódcę, przełączając się w miarę potrzeby na wybranego czołgistę. Najprzyjemniej jest być działonowym. To od nas zależy, jaki rodzaj pocisku użyjemy (odłamkowy czy rozmaite odmiany przeciwpancernych: klasyczny, podkalibrowy - z penetrującym rdzeniem - czy kumulacyjny). W razie zniszczenia lub uszkodzenia czołgu (z czym często wiąże się śmierć kilku członków załogi) zawsze możemy przełączyć się na inną maszynę. Szkoda, że nie możemy wydać rozkazu opuszczenia uszkodzonego czołgu - w kampanii dobra, nagrodzona medalami załoga jest na wagę złota, a tu siedzą sobie chłopaki w nieruchomionej maszynie, czekając aż ich ktoś wykończy... i zwykle niedługo muszą czekać. Ma to sens o ile np. mogą jeszcze prowadzić ogień - ale gdy uszkodzone jest działo... Skoro już o działach mowa - niedobrze, że praktycznie nie widać eksplozji pocisków, gdy spudłujemy. Przy strzałach na daleki dystans bardzo przydałoby się wiedzieć i

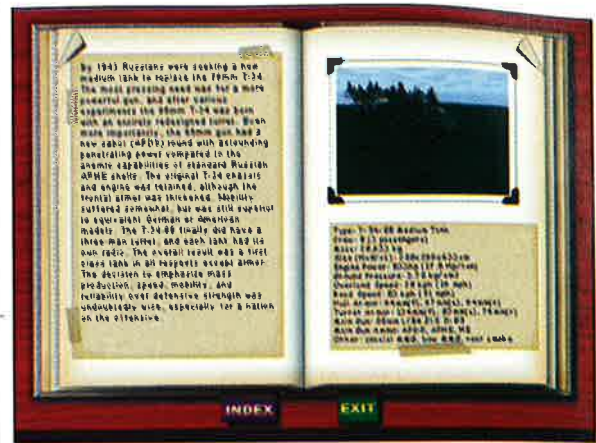
wiedzieć, czy poprzedni strzał był za długi czy za krótki, czy pocisk przeleciał przed czy za jadącą maszyną... Ponadto zadziwiająco nieskuteczne, przy zwalczaniu piechoty, są pociski odłamkowe (HE). Lepiej już grać z kaemów.

Ja Grab - słyszysz mnie?

Słyszę, słyszę - ale tak naprawdę posłuchać specjalnie nie ma czego.

Muzyka (niezła, ale nic ponadto) pojawia się tylko w momentach, gdy np. dobieramy ekwipunek, czytamy podsumowanie bitwy itp.

Efekty są przyzwoite - i również nie budzą nadmiernego zachwyty. Wszyscy czołgiści zasadniczo mówią po angielsku (ew. mają tak okropny amerykański akcent, że jeśli nawet używają rosyjskiego, to i tak brzmi to jak angielski). Wprawdzie Niemcy szepczą sobie od czasu do czasu jakieś "jawohl sir" (?) itp., ale tu z kolei wkurza mnie jeden z głosów - brzmi tak jakby ktoś nieudolnie parodiował przemawiającego Hitlera (skrajna histeria + bulgoczący w gardle warkot). O grafice zasadniczo nie mogę powiedzieć nic specjalnie dobrego. Modele czołgów są takie z grubsza ciosane, nawet



przy poziome detali ustawionym na maksa; niby nie ma się do czego przyczepić - ale czuję niedosyt. Postacie żołnierzy to już kpina - są tylko z grubsza człkoksztaltni i poruszają się jak goryle we mgie (dopiero z bardzo bliska sporo zyskują). Tekstury tła mają umiarkowaną pikselozkę lecz są mało zróżnicowane - zielona (albo biała od śniegu) ziemia, pojedyncze drzewka tu i tam, karykaturalny wręcz las wyglądający jak pudełko pokryte wzorkami drzew (tak! las jest wybitnie kanciastym prostopadłościanem, który czołgi muszą omijać!). Od czasu do czasu trafi się (jak rodzynek w cieście) farma z paroma gospodarskimi zwierzątkami wokół, Tak



Najczęściej pojawiające się w grze czołgi i niszczyciele czołgów



PzKw V "Panther" - chyba najlepszy średni czołg II wojny światowej. Jego atutami jest gruby (i pochylony - ważne) czołowy pancerz, dochodzący do 140 mm grubości, dobra szybkość i manewrowość oraz długolufa armata kal. 75 mm, dzięki czemu pociski wystrzelywane przez Panterę mają wielką prędkość początkową i dużą celność. Pantera potrafi bez problemu zniszczyć tak T34/85, jak i Shermana, w starciu frontalnym, z odległości 2,5 km. Niestety Pantery miały dość cienki boczny i tylny pancerz - weź to pod uwagę, gdyż ukryte na skrzydłach czołgi bez problemu "przewentylują" ją swoimi pociskami z dużego dystansu.



Stug, Marder, Hetzer - niszczyciele czołgów. Moim zdaniem najlepszy jest Hetzer. Niska sylwetka, w miarę gruby pancerz czołowy (i kiepski boczny oraz tylny), armata jak w Pz-IVj (czyli przyzwoita), stosunkowo niski koszt zakupu. Można śmiało używać ich do misji obronnych (w szybkich atakach raczej się nie sprawdzają, z uwagi na stosunkowo niską prędkość). Brak wieży zmusza je do obracania się frontem w stronę celu, co zajmuje nieco czasu (wrogi czołg szybko obróci wieżę i wystrzeli pocisk(i)).



PzKW IVj - w 1944 roku był to już czołg przestarzały, ustępujący wszystkimi parametrami rosyjskiemu T34/85. Wprawdzie mógł podejmować z nim walkę jak równy z równym - lecz z odległości poniżej 1500 m, a najlepiej w bliskim zwraciu (500 m i mniej). Ale na Shermana jest w sam raz. Używać do wsparcia Panter i do zwalczania Amerykanów, ew. rosyjskiej piechoty, transporterów i dział samobieżnych.



T-34/85, T34/76 - model z działem 85mm, choć ustępujący zdolnościami bojowymi Panterze, to znakomita broń ofensywna (szczególnie w większych ilościach). T-34/85 z dystansu poniżej 1500 metrów mógł śmiało stawiać czoła niemieckiemu "kotkowi" w trybie face-to-face. Wersja z działem 76 mm to już czołgowe mięso armatnie, do użycia raczej w defensywie i w zasadzkach. Ten czołg Panterę może "ugryźć" tylko z boku lub tyłu, a i to z bardzo bliskiej odległości. Ale na Pz-IV wystarczy.



Su-85 - rosyjski niszczyciel czołgów z działem 85 mm. W sumie można o nim powiedzieć to samo co o niemieckich odpowiednikach tej broni. (Pamiętajcie, że pancerz i zwrotność nie są jego mocnymi stronami.) Dobry raczej do obrony i ataków z zasadki.



M10 i M18 - amerykańskie niszczyciele czołgów. W sumie są to Shermany, tyle tylko, że mają otwartą od góry wieżę (co sprawia, że są one narażone na ogień artylerii, odłamki i ogień piechoty), słabszy pancerz i większą prędkość oraz manewrowość, a także nieco niższą sylwetkę (trudniejsze do trafienia). W sumie - tak czy siak cienizna. Biedni Amerykanie...



M4A3 Sherman - wprawdzie ta wersja czołgu posiada już w miarę przyzwoite działo, lepsze do tego, jakie ma Pz-IV, ale tak czy siak w starciach z czołgami Niemców Sherman dostawał ciężkie bity. Bo co to za czołg: raczej marny pancerz, koszmarnie wysoka sylwetka, kiepska manewrowość, nadzwyczajna łatwość, z jaką zamieniał się po trafieniu w pochodnie (Amerykanie nazywali go "Ronson" - od marki zapalniczek - a Niemcy "Tomcio Kucharek" ...). Stanowczo odradzam podejmowanie frontalnych ataków na Pantery Shermanami! (A jeśli już - strzelaj z dystansu nie większego niż 800 metrów przy ataku frontalnym). Natomiast zaatakować od tyłu, ostrzelać z zasadki na bliskim dystansie - o, wtedy jak najbardziej!

przynajmniej jest w wersji bez 3Dfx. A z akceleratorem? Pominąwszy już pewne niedogodności związane z uruchomieniem gry w tym trybie, muszę powiedzieć, że... gra praktycznie wygląda tak samo! Tekstury może są nieco bardziej porozmywane, czołgi odrobinę mniej kanciaste - ale to wszystko. Wybuchy, dym, efekty strzałów jak dla mnie są identyczne. Hmm. To nie za dużo jak na



połowę 1998 roku. Dodajmy tu jeszcze, że nie można zrobić save podczas bitwy... Steruje się z myszki i klawiatury lub z joystyka. Nie jest to może szczyt wygody - ale da się "oswoić".



Załoga - z wozu!

Jaka jest iPanzer'44? Jak na strategię - prosta, ale przyzwoita. Jak na symulację - poprawna. Jak na strzelaninę (bo można grać i w taki sposób) - od biedy ujdzie w tłoku (oprawa audio-wideo na pewno nie jest tu atutem). Grywalność - hm, całkiem całkiem, gra potrafi wciągnąć, a własnoręcznie upolowana Pantera, buchająca ogniem i dymem w niebo, to całkiem fajna sprawa, che che. Sporo misji, kampanie, złote lata czołgów, dynamiczne bitwy - też przemawiają na jej korzyść. Tym niemniej gra jako całość nie budzi specjalnych emocji. Moim zdaniem (tj. typowego gracza) iPanzer'44 zasługuje na 6/10, fanatycy symulacji czołgów mogą dodać jeden punkt.

Pancerny zagon

M1 Tank Platoon II

Microprose od dawna nie wydał żadnego hitu. X-Com Apocalypse, który miał postawić firmę na nogi, okazał się (IMHO) wielkim niewypałem. Kilka innych produkcji wydanych w ostatnim czasie nie zdołało pokonać konkurencji. Fani firmy zaczęli wspominać jej najświetniejszą latę, kiedy to marka Microprose kojarzyła się z wysokiej klasy symulatorami. Aby podratować pozycję firmy na rynku, panowie z Microprose zdecydowali się powrócić do korzeni. Muszę przyznać, że ten manewr wyszedł im w stu procentach. Postanowiono bowiem wydać sequela kultowej gry M1 Tank Platoon, traktującej o zmaganiach chłopców w Abramsach z całą watahą wrogów pokoju i demokracji. Prawdę powiedziawszy dla wielu czołgistów M1TP jest do tej pory jedną z ulubionych gier, której sławy nie przyćmiły nawet najnowsze przeboje, takie jak chociażby TMM Abrams.

ŁUKASZ BONCZOL

Zacząć ten artykuł należałoby od wyjaśnienia, iż nie jest to, jak wskazuje tytuł, tylko symulacja czołgu M1. Ta gra to jedna wielka symulacja współczesnego pola walki z wszystkimi jego czynnikami, takimi jak piechota, samoloty (między innymi A-10 i AV8B!!!), śmigłowce, artyleria itp. Już po chwili rozgrywania któregoś z bardziej rozbudowanych scenariuszy, naszym oczom przedstawia się widok totalnej wojny, z wykorzystaniem wszelkich dostępnych rodzajów oręża. Nasze zadanie polega na dowodzeniu kilkunastoma własnymi jednostkami i wykonanie szczegółowo określonych celów danego scenariusza. Mamy tu szeroki wybór misji. Są zadania treningowo-szkoleniowe, klasyczny bój spotkaniowy, ataki na transporty wroga, ofensywy na mniejsze lub większe miejscowości,

działania zaczepne, obronę lub osłanianie odwrotu własnych wojsk... Każdy znajdzie coś dla siebie. W ostateczności można polecić wygenerowanie komputerowi losowej bitwy. Walczyć przyjdzie nam zarówno wśród zielonych polskich (hurra! - i do tego nie jesteśmy już częścią Układu Warszawskiego!) łąk i lasów, jak i na



gorących piaskach irackiej pustyni. Kampanie toczą się bowiem w Europie Środkowej, na Ukrainie w okolicach Morza Czarnego, w Egipcie, Zatoce Perskiej oraz w pobliżu Władywostoku. Możemy też wybrać rodzaj

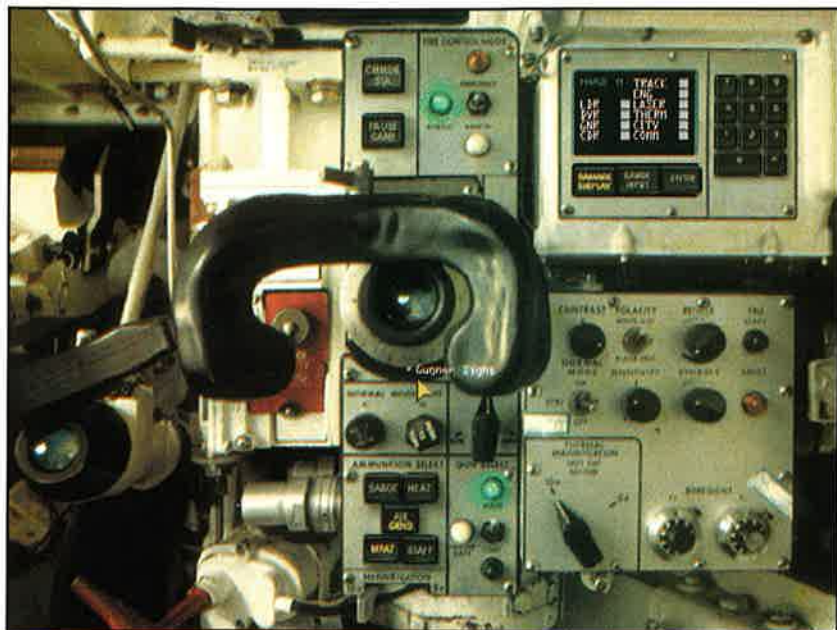
wojska, w jakim chcemy służyć (kawaleria pancerna, korpus pancerny armii Stanów Zjednoczonych i piechota morska). Decyzja jest bardzo ważna, ponieważ determinuje taktykę i środki, z jakimi staniemy do przyszłych walk. (Np. piechota morska ma niewiele czołgów, ale za to całą masę „szwejków”, transporterów opancerzonych i lekkich pojazdów, jak np. Hummery. Wsparcie lotnicze Marines to najczęściej Harriery, a nie AH-64 Apache, z którymi spotkamy się w kawalerii pancernej i wojskach pancernych.)

W ręce gracza oddano możliwość dokładnego rozplanowania układu załóg, nadawania awansów i odznaczeń. Każdy czołgista posiada szereg współczynników, które ulegają modyfikacji wraz z postępami w grze. Akcję możemy śledzić z wnętrza czołgu (ale tylko Abramsa) lub z mapy, na której wydajemy rozkazy dla innych jednostek. Odświeżona do poziomu dzisiejszych standardów została grafika. Teren jest wyraźnie pofalowany, wszelkie pojazdy są trójwymiarowe, zaopatrzone nawet w najdrobniejsze szczegóły, takie jak włazy, wyrzutniki granatów dymnych, karabiny maszynowe... Niestety ma to swoje odzwierciedlenie w wymaganiach sprzętowych, ale o tym za chwilę.

Na polu walki pojawia się piechota, która była do tej pory zaniedbywana. Teraz możecie zobaczyć biegających tu i tam pojedynczych żołnierzy. Potrafią oni nie tylko biegać, ale także kućać, skradać się, kryć za budynkami, załamaniami terenu i pojazdami. Dokładnie można odróżnić, jakie groźnych dla czołgistów, gości z wyrzutniami kierowanych pocisków przeciwpancernych. Autorzy zdecydowali się na

Po prawej
na dole:
Znajome widoczki.
Kampanie w Polsce





przedstawienie wojaków za pomocą sprite'ów (tj. postacie są dwuwymiarowe). Są one ładnie wykonane i nawet z bliskiej odległości robią dobre wrażenie. Rozwiązanie to wydaje się być dobre, ponieważ ta gra to nie Quake, gdzie walczyło ze sobą naraz maksymalnie do dwudziestu postaci. Tutaj mamy do czynienia z prawdziwym frontem i trójwymiarowe odwzorowanie każdego „piechociarza” zaabsorbowałoby za dużo mocy obliczeniowej procesora. Las i drzewa to także bitmapy, jednakże prezentują się całkiem przyzwoicie i nie razą swym wyglądem. Trochę natomiast denerwują żywopłoty, które są ustawione względem siebie zawsze pod kątem prostym, równoległe do jednej z krawędzi mapy. Troszeczkę brakowało mi też pojedynczych drzew, krzaczków i skałek. Brak takich małych szczegółów niekiedy czyni krajobraz lekko monotonnym. Wybuchy są przeciętne, nie ma co się o nich rozpisywać. Kiepsko rozwiązano

natomiast kwestię rozwalania się celów: zarówno piechoty, jak i pojazdów. Te ostatnie wybuchają zawsze w ten sam sposób, nieważne czy trafimy w wieżę czy w gąsienicę. Nie ma też większego znaczenia ilość amunicji włożonej w dany obiekt. Możemy wpakować w BRT trzydzieści naboju przeciwpancernych, a on i tak będzie wyglądał dokładnie tak jak po trafieniu pierwszego. Można się jednak dopatrzeć odmiennego efektu przy trafieniu w pancerz reaktywny (szczególnie z CKMu). Toporne jest także zaznaczanie jednostek z poziomu mapy. W ferworze walki zdarza się nie trafić kursorem w kropkę symbolizującą pluton, co może pociągnąć za sobą niechciane wyznaczenie innej jednostki tego typu punktu nawigacyjnego.

Wymagania sprzętowe są naprawdę duże (choć nie szokują, jeśli weźmiemy pod uwagę złożoność oferowanej nam symulacji). Oprawa dźwiękowo-muzyczna jest super. Najlepsze są

komunikaty. Posiadacze głośników o większej mocy poczują się jak w prawdziwym czołgu. Nie będę nic więcej na ten temat pisał, ponieważ wszelkie próby oddania tego słowami to jedynie mierne próby wytłumaczenia niesamowitego klimatu, jaki stwarza w tej grze dźwięk.

Teraz trochę o mniej błyszczącej stronie programu. „Goly” Pentium 200 z 32 MB RAM niestety nie jest w stanie sobie poradzić sobie zadowalająco przy graniu w średnio rozbudowany scenariusz!!! Wyłączenie detali niewiele pomaga. W komfortowej sytuacji są natomiast posiadacze 3Dfxów, ponieważ M1Tp wyraźnie nabierze płynności podczas współpracy z ich akceleratorami. Wprawne oko „gracza młania” wyłowi zapewne także szereg innych niedoróbek, np. w taktyce rosyjskich śmigłowców. Przypnę, iż niekiedy sprytnie chowają się one za przeszkodami, ale nie zauważyłem, aby stosowały jakieś wymyślniejsze manewry, takie jak przykładowo rosyjski układ trójkowy. Także piloci samolotów nie popisują się zbyt swoimi umiejętnościami. Atakują przede wszystkim z lotu koszącego, nurkowanie i bombardowanie z większego pułapu zostało jakby zapomniane przez autorów. Fakt, iż wdaję się w takie niuanse, sam za siebie mówię o klasie opisywanego programu.

Po lewej:
Wygląda jak sprzęt stereo,
ale łąduje tylko z jednej tuty



U góry:
Mi-24F Hind atakuje

Oto niewielka część pojazdów, na jakie możecie natknąć się w tej grze.



M1A2 Abrams

A tu sam słynny M1A2 Abrams w całej okazałości - czyli najlepszy (lub jeden z najlepszych) czołg świata. Z 120 mm działem, pancerzem Chobham i znakomitą elektroniką pokładową jest koszmarem śniącym się załogom rozmaitych T-72.



A-10 Thunderbolt - samolot szturmowy, specjalizujący się w niszczeniu czołgów. Atakuje z niskiego pułapu, jest potężnie uzbrojony (m.in. w szybkostrzelne działko 30 mm) i odprony na ogień wroga. Prawdziwy „Bicz Boży” na wroga!



Mi-24F Hind - najbardziej znany rosyjski helikopter szturmowy. Nie licząc całej baterii rakiet ma na wyposażeniu podwójne działko kal. 23mm, zwane „maszyną do zycia”.



AH-1W Super Cobra

No, nie jest to może Comanche, czy inny Apache, ale i ten helikopter ma odpowiedniego „kopa” (20mm działko, 8 pocisków TOW lub Hellfire, nie licząc Sidewinderów czy innych Mavericków) i nie wolno go lekceważyć.

Plusy:

- Totalna wojna! Tego jeszcze nie było
- Złożoność symulacji
- Dźwięk
- To nie jest gra na dwa wiektory
- Klimat
- Bezkompromisowa w swojej klasie

Minusy:

- Wymagania sprzętowe
- Sterowanie z poziomu mapy
- Wzrastanie się celów

Ocena:

8

Klimat bitwy jest zabójczy. Wokół nas, lekko kołysząc się na nierównościach terenu, majestatycznie szarżują czołgi, których gąsienice podnoszą obłoki kurzu, drużyny piechoty wybiegają po otwartych tylnych trapach Bradleyów, zza węgla pobliskiej stodoły razi wrogi karabin maszynowy, artyleria tworzy na zboczu pobliskiego wzgórza istne piekło, a nad tym wszystkim przelatują samoloty i śmigłowce. Scena prosto z „Czerwonego sztormu” Toma Clancy'ego. Naprawdę polecam tę grę wszystkim, którzy mają sentyment do współczesnej wojny lądowej, jeżeli oczywiście mają tylko odpowiednio mocny sprzęt. Microprose znów w świetnej formie! Sequel okazał się godnym następcą swego poprzednika. Sam podręcznik liczący 300 stron pokazuje, jak skomplikowany jest to program. Po kilku miesiącach gry stwierdzicie, że każda złotówka na nią wydana była tego warta.

Znacie już rozkazy, dane wywiadu, nic więcej nie mogę dla was zrobić... Pozostaje mi życzyć wam szczęścia... Do wozów!!!



Producent:
Microprose

Wymagania:

P133 Mhz, CD ROM x 2, 16 MB RAM, Win 95.

Dystrybutor:

IPS
tel. (022) 6422766

Internet: <http://www.microprose.com>

INFO

Pielgrzymka w mroki (?) Średniowiecza

Pilgrim

Od dawna czekaliśmy na Pilgrima, bo jeśli w zapowiedziach INFOGRADES powłada się, że scenariusz ułożył sam głośny autor powieści historycznych Paulo Coelho, a grafikę opracował Moehius, to władać, że dla mojej przyjemności błądziły się nie lada głowy.

EL GENERAL MAGNIFICO

tak w rzeczy samej się stało, a efekt jest godzien wysiłków. Zasiadłszy do gry ocknąłem się gdzieś po północy, bo w pobliżu strasznie coś huczało - jak się okazało, to mnie książki marsza grały, bo w zapale zapomniałem o obiedzie i kolacji.

Historia Pielgrzyma wciąga niesamowicie, bo też autorzy umieścili ją w wyjątkowo ciekawym historycznie okresie i miejscu - na południu Francji w 1208-mym roku. Młody szlachcic, Simon, od umierającego ojca otrzymuje zadanie dostarczenia pewnego rękopisu jego przyjacielowi. Gdzie go szukać? Ojciec udziela dość niejasnych wskazówek... Simon rusza w drogę.

Jako się rzekło, wybrany przez autorów gry okres historyczny był wyjątkowo brzemienny w wydarzenia. Na dalekim Wschodzie, wśród stepów Mongolii, miał przyjść wkrótce na świat chłopczyk (urodził się podobno z dłońmi pełnymi krwawych skrzepów), któremu ojciec nadał imię Temudzyna, a który skąpał we krwi połowę świata, drugą połowę napalniając grozą. Zakon Templariuszy osiąga właśnie w Europie szczyty potęgi i „ubodzy” mniisi pożyczają pieniądze królom, książętom i biorą w zastaw całe prowincje. Jedynie Lombardowie - włoscy bankierzy - usiłują jakoś się przeciwstawić potęgze Zakonu i mnichów (których ubogimi braćmi byli oczywiście Krzyżacy). Południe Europy drży przed Maurami, potomkami wojowniczych Arabów, którzy zajęli dzisiejszą Hiszpanię i łakomym okiem spoglądają na Francję. Samo zresztą Południe również wre - dojrzewa bowiem krucjata przeciwko Katarom (od swej siedziby w mieście Albi zwanych też albigenami). Krucjatę rozpoczętą w roku 1209 (a więc gra toczy się niejako w jej przededniu), która trwała dobrze ponad dwadzieścia lat, zakończono rzezią w Montsegur. Podczas tejże krucjaty spytany przez rycerstwo o to, jak odróżnić katarów od dobrego chrześcijanina, legat papieski odpowiedział: „Różnicę wszystkich, Bogu zostawiając rozpoznanie swoich”. Różną było za co - podobno to właśnie katarzy (z greckiego khatar - czysty) ukryli Graala, naczynie do którego Józef z Arymatei zebrał krew Chrystusa. Albigeni byli spadkobiercami manichejczyków -

wyznawców religii biorącej początki w mitraizmie, różniące się od chrześcijaństwa jakże istotnym drobiazgiem - założeniem, że Zło jest równie potężne jak Dobro, a świat wcale nie zmierza ku powszechnemu szczęściu, ale jest terenem nieustannej walki dwu równych sobie sił. Stwórca świata był zresztą wedle manichejczyków Szatan, a Bóg wmiszał się dopiero potem, pragnąc naprawić diabelską partanię. Dodajmy do tego ferment intelektualny, który dojrzewał w niektórych zakonach, ambicje potężnych arystokratów (na



przykład księcia Tuluz, Rajmunda IV), nad wyraz niechętnie podporządkowujących się władzy królewskiej, dumnych rycerzy i pysznych opatów - a otrzymamy fascynujące tło dla naszej historii. Choć tu powiedzieć, że powyższy akapit nie powstał po to, by olśnić czytelnika moją znajomością historii - znajomość tła wydarzeń ma spore znaczenie w grze i umożliwia jej ukończenie...

Gra jest zresztą istotnie znakomitą wycieczką w historię, bo zawiera encyklopedię średniowiecza, a w niej mnóstwo wiadomości dotyczących tego okresu - w każdej chwili podczas gry możemy się czegoś dowiedzieć o zwyczajach, kulturze i historii krajów i miast, przez które przyjdzie wędrować naszemu bohaterowi. Niewinna początkowo wycieczka zmienia się w prawdziwą wędrówkę przez dantejskie Piekło, Czyściec i Raj - poznajemy butnych rycerzy, wędrownych kuglarzy, przedsiębiorczych kupców, pysznych książąt i niemiennie od nich potężnych opatów, et cetera.... Bohater trafia do klasztornych lochów, magnackich zamków i domów zamożnych kupców - niekiedy też (niczym Robin Hoodowi) przyjdzie mu pomagać ludziom, których los wpędził w takie lub inne tarapaty.

Podczas gry będziemy musieli rozwiązywać zagadki typowo logiczne, ale też zajmiemy się całkiem przyziemnymi problemami - np. jak zważyć dokładnie bez wagi kupiecką skrzynię. Rozwiązanie problemu nagradzane zwykle bywa ładną animacją - ale uwaga: trzeba mieć naprawdę szybki czytnik CD - o pysznej grafice. Tej zresztą trzeba poświęcić uwagę osobno, bo zrobiona jest naprawdę znakomicie. Postacie są nieco przerysowane, ale właśnie dlatego doskonale i niezwykle charakterystyczne.

Poruszaniu się po mrokach Średniowiecza towarzyszy nam muzyka, przepięknie stylizowana, doskonale dobrana do nastroju i oparta na niektórych kanonach ludowych czy



kościelnych - znawcy folkloru czy choćby muzyki country bez trudu rozpoznają na początku niezwykle dziś popularną melodię irlandzką O Pani w Zielonych Rękawach (Greensleaves).

Odrobinę kłopotu może graczowi sprawić interfejs gry - jest bowiem dość wymyślny, choć z drugiej strony godzi się powiedzieć, że jest to jedna z niewielu przygodówek, w której pojemność sakwy bohatera nie jest nie

ograniczona, o czym daje nam niekiedy znać stęknieniami godnymi Syzyfa borykającego się z głazem. Jedno jest pewne - po przyswojeniu interfejsu okazuje się bardzo logicznie zbudowany. Nieco kłopotu mogą sprawić graczowi zagadki, jakie przyjdzie tu rozwiązywać - choć umieszczono je w takich miejscach, w których należałoby się ich spodziewać, więc trudno mieć pretensje do twórców. Trzeba po prostu wcielić się duchem w człowieka średniowiecza - dla tych zaś, co mogą mieć z tym kłopoty, autorzy Pilgrima umieścili podpowiedzi, które szanują inteligencję gracza, bo są tylko podpowiedziami, nie gotowymi rozwiązaniami. Można też zajrzeć



Plusy:

- Znakomita grafika i ciekawe animacje
- Świetna muzyka
- Atrakcyjne intro
- Wartość edukacyjna

Minusy:

- Dużo skomplikowane zadania
- Wielotwy w obsłudze (choć logicznie skonstruowany) interfejs

Ocena:

8

do notatnika Simona, w którym jakiś dobry duszek zapisuje wszystkie rozmowy, jakie prowadził z napotkanymi po drodze osobami - rozwiązanie problemu można niekiedy znaleźć właśnie tam.

W sumie gracz otrzymuje dwa kompakty, wypełnione niezwykle ciekawą grą, która prawdziwemu miłośnikowi przygodówek dostarczy uczy duchowej na ładnych parę dni.

Wymagania: P 75, 16 Mb RAM, SVGA, Win 95 lub Win 3.11, CDx4 Internet: http://www.inlogames.com	Producent: Inlogames Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321
---	---



Dziel i rządź

Armor Command

"Pokój - szczęśliwość, ale bojowanie - byt nasz podniebny". Słowa pochodzące z ust Mikołaja Sępa-Szarzyńskiego i wymówione przed czterema z okładem wiekami dowodzą, że istnie "złote myśli" nie starzeją się nigdy. Niewiele bowiem dobrej woli potrzeba, aby w pełni je zaadaptować i - w co prawda zupełnie dosłownej formie - wykorzystać jako hasło przewodnie jednej z zupełnie jeszcze świeżych gier. Zakrawa na absurd, nieprawdaż? Zaskoczenie będzie jednak znacznie większe. Jeśli bowiem ujawnić, że myślę tu o produkcie niezwykle podobnym do Uprising czy Battle Zone - jednej z TYCH gier rozgrywających się "gdzieś w przestrzeni", to...

GEM.INI

Zamysł i fabuła Armor Command - produktu Ripcord i (pośrednio) Take 2 Interactive w pełni odpowiada słowom barokowego twórcy. Oto bowiem uosobienie potęgi, szczęścia i sprawiedliwości: zjednoczona i - jakże inaczej - absolutnie niewinna niczemu Ziemia zostaje zupełnie nagle i (jak już wspomniałem) całkowicie bez przyczyny zaatakowana przez przybyłą z głębin kosmosu obcą rasę. My, współcześnie żyjący, nie mamy zbyt wiele powodów do niepokoju: ten hipotetyczny jednak (miejmy nadzieję) scenariusz rozegra się dopiero w 2910 roku. Mamy zatem jeszcze trochę czasu. A jednak ta niespodziewana i - nie da się ukryć - niezbyt miła sytuacja odbija swe piętno na czasach o dziewięć wieków młodszych... Jest ona bowiem o tyle groźna, że Obcy wyposażeni są w technologie znacznie przewyższające ziemskie możliwości, a ponadto są osobami fatalnie wychowanymi i nie zamierzają w żaden z bardziej dyplomatycznych sposobów porozumieć się z ludźmi. Nic dziwnego: Ziemi nie pozostało nic innego, jak wyposażyć siły UTF (United Terran Federation -

Federacji Zjednoczonych Ziemian) w błogosławieństwo głównodowodzącego i wysłać w nierówny bój na zasadzie: "i tak nie mamy nic do stracenia... a może się i uda?". Co ciekawe jednak, wódz sił odwetowych najwyraźniej nie chcąc mieć nic wspólnego ze straszną i - jak



U góry:
To, miejmy nadzieję, uspokoi
białkowców

wynika ze wszelkich reguł prawdopodobieństwa - raczej nieuchronną porażką - brzemień odpowiedzialności zrzuci na młodego (tak sądzę) porucznika, czyli na... wiadomo kogo.

To właśnie Ty - drogi gracz - dysponując skromnymi siłami i za ich pomocą wykonywanymi zadaniami strategicznymi będziesz musiał powstrzymać żywiołową ekspansję Obcych i - co wydaje się celem samym w sobie - udowodnić światu, że co jak co, ale strategiem to Ty jesteś świetnym! Tak nawiasem mówiąc: to nie przyjdzie łatwo... Dodatkowo, aby nie było za słodko, Twój zachowawczy przełożony, admirał Harding, zapewne z zazdrości natychmiast zaczyna "kopać pod tobą dołki". A może powody jego zachowania leżą gdzieś głębiej; albo - dalej...? Jakby na tę uroczą historię nie spojrzeć: jest ona tradycyjnie wręcz banalna i stanowi raczej jedynie pretekst do ogólnej miłocki...

Wcześniejsze napomknięcie o Uprising pojawiło się nieprzypadkowo. Otóż Armor Command jest również RTS-em i również mamy możliwość obserwowania pola bitwy z... pola bitwy. AC jest jednak czymś znacznie więcej niż dopiero kształtujący odrębną "niszę ekologiczną" jego poprzednik. Jest on bowiem pierwszą

tradycyjną strategią czasu rzeczywistego rozgrywaną rzeczywiście w trzech wymiarach! Oczywiście można słusznie mówić o tym, że są już przecież MYTH i Battle Zone, nie wspominając nawet o komputerowych bitewnych Warhammerach, które wcześniej uwolnione zostały z okowów dwuwymiarowości, ale - oczywiście moim własnym, skromnym zdaniem - właśnie tak jak AC wyglądałby "przestrzenny" C&C - czyli jakby nie było RTS do bólu. Ujęć kamer jest co prawda zaledwie trzy (wysoki i niski - tradycyjny dla gier zaliczających się do RTS - znad mapy; wysoki znad pojazdu lub instalacji - jak "chase" w symulatorach; i wreszcie trzeci - tuż zza pojazdu), ale złudzenie wolności jaką daje swoboda obracania czy przemieszczania się po planszy jest tak wielka, że w zupełności to wystarczy. Poza tym: są one na tyle wygodne (zwłaszcza ten pośredni), że wręcz nie wypada żądać czegoś więcej. Jakość, nie ilość, jakość!

Oryginalność Armor Command nie zawiera się jednak wyłącznie w świetnie oddanej trójwymiarowości. Istnieje bowiem również aspekt, który niewątpliwie zainteresuje wszystkich, którym bezmyślność i egoizm innych (współczesnych) współmieszkańców Ziemi zbrzydła na tyle, że byliby skłonni przyznać rację Obcym, którzy w tym dramacie występują pod maską Vrasów. Ci sfrustrowani (precz z ludźmi! oczyśćmy wszechświat z tego



plugastwa!) mogą bowiem przyłączyć się do sił brojących wroga i - borykając się z mniej więcej identycznym co bohater ludzki konfliktem z dowództwem - powykręcać nieco zniechędzonych chwilowo białkowców. Ot, taka



niewielka psychoterapia... Nie mogę zagwarantować jednak, że frustracja nie pogłębi się - misje wroga są (jak mi się wydaje) znacznie bardziej wymagające...

Misje w ogóle - tak nasze jak obcych - są... hmm... no są po prostu trudne. Ale i niezwykle emocjonujące, a przy tym równie niezwykle zróżnicowane. Scenariusze w Armor Command nie (słownie: N-I-E!) podlegają tradycyjnemu schematowi "zgrupować armię i skierować ją w kierunku wroga bazy". Co więcej: tu, bardzo często dopiero w momencie wykonania danego "objectiva" okazuje się, że tak naprawdę to do końca scenariusza jeszcze daleko! Przykład? Ależ proszę bardzo: rozpoczynamy dysponując zaledwie czterema heli-jetami i helipadem. Cel misji (tak nawiasem mówiąc - jednej z alternatywnych - mających na celu przekonanie do naszej sprawy opornych): wymieść z planszy wszystkie stanowiska radarowe wroga. No i właśnie: w momencie, gdy ostatni z budynków radaru wali się w gruzy, dowiadujemy się, że warto byłoby również zniszczyć wszystkie wieże rakietowe wroga... A tak w ogóle to trzeba będzie jeszcze pomóc rdzennym mieszkańcom planety w obronie. Ale co tam - nie ma się co martwić: będzie dobrze, tym bardziej, że rzucając nam budynek - kamień węgielny bazy - landing pad i będziemy mogli wykupić sobie nieco wojska. Zaskakujący przebieg bitwy? A jakże! Jak w rzeczywistości...

Podsumujmy, co mamy dotychczas. Banalną fabułę (z przebytkami) oraz ciekawe i mogące śmiało stanowić wyzwanie nawet dla najlepszych misje. Zatem logicznym ciągiem będzie opisanie w kilku krótkich słowach sposobu walki, czyli ogólnie pojętej strategii i taktyki. Pierwsze z użytych pojęć znajduje swoje uzasadnienie jedynie w decyzjach ściśle globalnych (praktycznie każda zaliczona misja to kolejna podporządkowana planeta). Od nas bowiem zależeć będzie, czy udamy się "nejtiwom" z pomocą, by i oni później byli w stanie zaofiarować swą pomoc czy też wybierzemy drogę krótszą, lecz - wbrew pozorom - trudniejszą... Hmm, nie da się ukryć - strategia w najbardziej szczerkowym wydaniu. W zasadzie zaledwie ślad strategii... No ale - niejako w zamian - taktyki to tutaj nie brakuje. Zaplecze: konieczność wydobywania rud metali (dwa typy) z bardzo ograniczonych zasobów, na które "nadbudowuje się" pojazdy-kopalnie. Tak, tak - użycie określenia "pojazdy" jest tu jak najbardziej uzasadnione, gdyż każdy z budynków (oprócz landing pada, przez który odbywa się cały transfer na trasie baza-orbita) potrafi



zmienić się w mobilny pojazd! Tym samym baza nasza (powtarzam: oprócz landing pada) nie jest przywiązana do ziemi - swobodnie może przemieszczać się po całej planszy. Co zresztą czynić należy, a nawet trzeba! Wyprodukowane pojazdy (można wydawać rozkazy budowy jednostek na zapas) możemy grupować i przyznając, że na ogół warto to robić. Osiem upgrade'owanych ciężkich czołgów to zaiste stalowy legion, dysponujący iście diabelską siłą niszczącą...

Sam proces grupowania odbywać się może w jeden z dwu sposobów: jeżeli chcemy, by jednostki jedynie przesunęły się "w kupie" - zaznaczamy obszar tak jak w tradycyjnych RTS-ach. Jeżeli zamierzamy jednak stworzyć w pełni funkcjonalną grupę operacyjną (do ośmiu jednostek), do jednej z nich dołączamy pozostałe. W ten sposób staje się ona liderem



i to wobec niej będą następnie ustalone formacje. Sama możliwość grupowania jednostek nie jest może niczym szczególnym;

mając wciąż jednak w pamięci brak takowej w Uprising (najistotniejszy mankament tamtego), sądzę, że warto o niej wspomnieć...

No i na koniec pozytywów, kwestie oprawy Armor Command. Bogowie...! Jest wspaniałe! Każda z plansz-planet, na jakich przyjdzie nam toczyć boje ma swój własny odrębny schemat kolorystyczny, układ otoczenia i tym samym dysponuje

własnym, właściwym tylko sobie klimatem... Także szczegóły w kreacji jednostek i instalacji - one również są czymś niepowtarzalnym. Ogólnie: woda (i inne - zapewne - ciecz) faluje, pada i przestaje padać deszcz czy śnieg, dysze pojazdów rozjarzają się w trakcie ruchu, lufy czołgów odskakują po wystrzale... Oczywiście całe to dobrodziejstwo inwentarza jest również wsparte możliwościami Direct3D. Także oprawa dźwiękowa jest niezła: mile, choć "komputerowo sztywne" głosy (znacznie zmodyfikowane u Obcych - to wręcz trzeba usłyszeć!). Muzyka... Hmm, muzyka. No cóż - tak na dobrą sprawę nie jest zła, choć właściwie się jej nie słyszy... Stanowi zatem idealne, nie męczące tło.

Niestety nie wszystko złoto, co się świeci...



Pierwszym z mankamentów jest nieco problematyczny interfejs. Oparty jest on w zasadzie wyłącznie na strzałkach kierunkowych klawiatury, CTRL, Alt i... myszy.

Wydawanie poleceń

podkomendnym to proste kombinacje powyższych elementów. Tyle tylko, że jest ich zbyt wiele: zdarzało się, że w ferworze walki zamiast przenieść się do zaatakowanej zniestracka grupy, w najlepsze wracałem do kopalni i, z rozpaczą, transformowałem ją w pojazd. Nie jest to zapewne najlepszy przykład: mam nadzieję jednak, że za jego pomocą zrozumiałe stanie się to, co napisałem. I druga, równie poważna wada. Otóż AI wroga raczej pozostawia sporo do życzenia: atakuje on zawsze, kiedy cię zobaczy. No cóż, może i mało rozsądne, ale skuteczne... Problem w tym, że w wyznaczaniu kursu kolizyjnego ignoruje on przeszkody terenowe i jego ofensywa zatrzymuje się, powiedzmy, na łańcuchu wzgórz... Zastrzegam zarazem jednak, że wróg nie gubi się podczas zaplanowanych ataków, więc mimo wszystko sprawi on nam sporo problemów.

Co na koniec? Tradycyjnie próba oceny, czyli coś, co krytyk (krytyk - och, jak to brzmi...) gier podejmować musi stale na nowo. Ciągłe zmieniające się warunki sprawiają bowiem, że takowa "ocena ogólna" jest czymś stosownym i uzasadnionym tylko w odniesieniu do danego programu (co jest zrozumiałe samo przez się), ale i - i tu problem - wyłącznie w określonym czasie. Dlatego też Armor Command, pozycja niewątpliwie ciekawa i warta pogrania, otrzymuje "zaledwie" ósemkę... - warunki, a ściślej fakt, że galem w rewelacyjną Battle Zone sprawił, że o dziewięć nie mogło być mowy. Może gdyby AC pojawiło się ciut wcześniej...

Plusy:

- przestrzeń, wolność, nieskrępowanie
- 46 zróżnicowanych, ciekawych misji
- świetna oprawa wizualna

Minusy:

- "błędy w myśleniu"
- konieczność przyzwyczajania się do interfejsu gry

Ocena:

8

		Producent: Ripcord/Take 2 Interactive
Wymagania: P90 2 akceler. 16 mb ram, w95, 4xcd rom, DirectX		Dystrybutor: LEM tel. (022) 6428165
Internet: http://www.take2europa.com		

Nie trać głowy!

Die by the Sword

Kto mieczem wojuje, od miecza ginie.

Powiedzonko słuszne - acz nie do końca. Nasz bohater nie zawsze zginie, a jeśli nawet - niekoniecznie od miecza. Może też poleć od cięcia topora, sierpa, szabli, ostrza wódczni czy uderzenia maczugi; jego czerep może się też rozsypać pod ciosem mocarnej i twardej jak kamień (wbrew pozorom nie jest to porównanie, a ściste oddanie stanu rzeczy) pięści tego czy innego potwora. Jaki znowu "nasz bohater"? Aha, nie powiedziałem tego... Sorry - oczywiście bohater gry Die by the Sword.

UGLY JOE

Czym jest ta gra? To rasowa, trójwymiarowa i soczyście krwista siekanina na broń białą. Jeśli lubicie czytać o perypetiach wiedźmina Geralta, to DbtS da wam dobrą namiastkę jego przygód. Czeką tu na was wiele stworów: male, ale wredne i zwinne koboldy z siekierkami, ogry z bardzo niesympatycznymi (w bliższym kontakcie) palami w łapach, szkieletory, orki, troglodyci, krasnoludy (wyglądają na permanentnie skacowane) czy ośmiornice lub ożywione kamienne istoty. W sumie jest ich (co podaję na odpowiedzialność producentów) 25 odmian. Ich obecność pozwoli wam po wielokroć zbroczyć posoką klingę swego miecza i zamienić kolejne lokacje w jatki pełne latających główek i odrąbanych kończyn: tudzież wydobyć z głośników bitewny zgiełk: szczerk krzyżowanych kling, wrzaski ginących wrogów i kwieciste komentarze wygłaszane przez naszą postać. Nie da się ukryć, że Eric (bo takie imię nosi nasz rycerz), jeśli nawet słyszał coś o savoir-vivre i kulturze wypowiedzi, to skrupulatnie to ukrywa. W czasie walki łobuz sypie najrozmaitszym "miechem" również wprawnie jak obraca mieczem (a jest w tym dobry!). Nie są to jakieś wybitnie niecenzuralne określenia, tym niemniej dobrze oddają tak jego zaangażowanie w walkę, jak i gorącpokrywisty charakter tego typowego średniowiecznego zabijaki. No i wprowadzają do gry elementy dość rubasznego humoru (co jednak docenią tylko ludzie władający angielskim). Erica możnaby oglądać zarówno w TPP (czyli jak w np. Tomb Raider), jak i w FPP (patrzmy wtedy oczyma postaci). Moim zdaniem dużo wygodniejsza jest tu pierwsza opcja, a dzięki możliwości ustalenia

trybu pracy kamery (włącznie z jej najazdami i odjazdami) możemy obserwować walkę dokładnie z takiego ujęcia, na jakim nam zależy.

Die by the Sword zadowoli zarówno tych, którzy wolą znane z gier RPG



"questy", jak i zwolenników gier turniejowo-arenowych. W opcji Quest mamy za zadanie uwolnić siostrę Eryka, Mayę (swoją drogą dość ostra panienka w blaszanym staniku; możecie nią - lub przeciw niej - zawalczyć na arenie), porwaną przez bandę koboldów. Tu gra przypomina zasadami Tomb Raider, tzn. pokonujemy kolejne etapy,

eksterminując przeciwników, zbierając znajdźki, unikając rozmaitych pułapek (np. wylażących ze ścian i podłóg ostrzy), szukając kluczy do zamkniętych drzwi, uruchamiając rozmaite "wajchy", które odblokowują nam dostęp do kolejnych lokacji itp. W tym trybie mamy do przejścia 6 posępnych podziemnych etapów. Zabawa jest trudna, ale przednia i, jak wspomniałem, ucieszy także miłośników gier RPG typu Diablo, gdyż gra jest

wtedy czymś więcej niż tylko trywialną siekaniną.

Dla tych, którym nie zależy na penetracji lochów i jaskiń, a chcą tylko zabawić się w szalonego rzeźnika, przewidziano dwa odmienne (choć zbliżone charakterem) tryby gry. Arena to miejsce, gdzie możemy zmierzyć się z dowolnie wybranymi z puli przeciwnikami (od 1 do 3 naraz), wybierając także postać, którą prowadzimy. Co więcej, możemy też ustalić lokację, w której doprowadzimy do starcia (a jest ich parę do wyboru, w tym wielopoziomowe - polecam tę z lawą; nie ma to jak widok wroga, który z rykiem bólu, trawiony przez płomienie, usiłuje się wydostać z purpurowej magmy... ostrzegam tylko, że są potwory, którym lawa wcale nie przeszkadza!). Można tu także pograć w trybie sieciowym, w max. 4 osoby naraz - też fajnie! Turniej ma podobną formułę rozgrywki, tyle tylko, że przeciwników (coraz trudniejszych i czasem po paru jednocześnie) odgórnie wyznacza nam



komputer. Po każdym starciu widzimy statystyki: ilość czasu, jaką udało się nam przeżyć, liczbę wykończonych wrogów, ściętych głów, odrąbanych kończyn... i tym podobne, a rajcuje psychopatów-amatorów, ciekawostki.

Ale nie myślcie sobie, że posłanie kogokolwiek na łono Abrahama przyjdzie Wam bez trudu, nawet na najniższym poziomie trudności. Przeciwnicy



nie są tylko ruchomymi porcjami mięcha do poszatkania! Programiści włożyli sporo serca w zaprogramowanie ich inteligencji i technik walki. Ich pokonanie, nawet gdy będą to kurduplaste i popiskujące cienie koboldy, nie przyjdzie Wam łatwo. A już szczególnie, gdy wrogowie występują w liczniejszej grupie. Macie jak w banku, że przy walce z bandą któryś z nich będzie usiłował Was zająć od pleców; że perfidnie będą wyprowadzać równoczesne ciosy na różne części ciała Waszej postaci (np. gdy jeden atakuje głowę, drugi będzie w tym czasie siekł po nogach). A jak trafi się paru silniejszych wrogów naraz (powiedzmy: ogn. szkieletor i Magmar), to radzę szybko zmówić paciorek, bo już na nic innego czasu nie starczy i przeżycie 120 sekund będzie tu sporym osiągnięciem. No, chyba że rzeczywiście macie wiedźmińskie zdolności...

Gra na pewno nie miałaby takiego uroku, gdyby nie doskonale pomyślany tryb walki. Mniej wprawni gracze mogą sobie ustawić klawiaturę/mysz/joy/gamepad (niepotrzebne skreślić) w trybie arcade. Jest to o tyle sympatyczne, że prowadzona postać ma wówczas zdefiniowane ataki i bloki - wystarczy więc tylko opanować ich "obłożenie" i po sprawie - można zacząć pracowite przerabianie wrogów na pulpety. (Zwracam tu uwagę na bloki - kto ich nie opanuje, daleko nie zajdzie!) Ale dla bardziej zaawansowanych i wymagających przewidziano Otóż możecie po prostu przejąć pełną (!) kontrolę nad ruchami swej postaci - i (uwaga!) tworzyć własne unikalne techniki walki, o jakich nawet nie śniło się autorom tej gry!!! Czujecie to? Nie z góry zdefiniowane kombosy, cięcia i uniki, mniej lub bardziej sprawnie łączone przez



was w calość, a po prostu prawdziwa, bardzo realistyczna walka, gdzie wszystko zależy od waszej wyobraźni i zręczności. (Można też, gdy macie na to chęć, za pomocą specjalnego edytora, dołączonego do gry, definiować sobie rozmaite własne sekwencje ruchu!) Jak to mówią Czesi "to je chutne!". Co prawda, trzeba poświęcić sporo czasu, by w pełni opanować wszelkie subtelności walki w tym trybie - ale warto, po trzykroć warto!

Oj slinka cieknie... Szczególnie gdy się popatrzy, w jaki sposób zrealizowano tę grę. Wszystko jest zrobione w 3D, na polygonach. Przy wykorzystaniu akceleratorów grafiki możemy zapomnieć o pikselozie i tym podobnych przykrościach. Bez dopalacza jest już jednak bardziej kanciasto, gra chodzi mniej płynnie i piksele podnoszą głowy... choć i tak nie ma zbyt na co narzekać; bez 3Dfx nadal z przyjemnością oddaje się zabawie, czego na pewno nie można powiedzieć o np. G-Police. Tekstury są efektowne, często animowane (patrz: lawa, woda). Nie brak też rozmaitych efektów świetlnych. W sumie tworzy to odpowiednio sugestywny klimat. Ruchy wojowników są płynne i naturalne. Widać dbałość o precyzyjne oddanie detali - wystarczy tylko popatrzeć na twarz, strój czy trzymaną przez daną postać broń. W czasie walk widać jak na ciałach walczących pojawiają się rany (i tryska krew) w miejscach, gdzie trafił wrogi oręż. Jest to na tyle realistyczne (i naturalistyczne), że dla co bardziej wrażliwych przewidziano możliwość wyłączenia zbyt krwistych sekwencji. A tych nie brak - ścięcie główki czy odrąbanie komuś ramienia lub nogi w kolanie to tutaj standard. O czarny humor (pamiętacie scenę walki króla Artura z rycerzem strzegącym przejścia w "Świętym Graalu" Monty Pythonów?) zatracając sceny, w których okaleczony wróg "kica" na jednej nóżce, nadal zadając ciosy... jedyną pozostałą mu ręką. Mocne... i śmieszne; bo nie ukrywamy - to JEST śmieszne, choć nieco makabryczne.

Gdybym miał już szukać jakichś wad grafiki, to czepiłbym się mocno drętowych filmików, gdy wybierzemy sobie opcję "questu" (ich jakość stanowi odskazy od całości gry), jak i widocznego tam nieraz przenikania naszego bohatera czy choćby jego miecza, przez rozmaite obiekty gry (ja np. kilkakrotnie przeszedłem sobie, niczym duch, przez

U góry:
Prawda, że wygląda to
nieco "Tomb-Raiderowo"?

wbił w ścianę włócznią). Pochwalić trzeba dźwięk: mocno klimatyczną i mroczną muzykę (choć osobiście wolalbym więcej motywów średniowieczno-balladowych, w stylu Clannad; muzyka w grze jest o tyle uniwersalna, że równie dobrze mogłaby być tłem do rozgrywanego współcześnie horroru), jak i efekty: szczerk mieczy, zdyszane oddechy, wrzaski agonii czy wspomniane już przeze mnie rubaszny głos i kwieciste komentarze Eryka ("auć, to bolało!", "ach ty, taki owaki, **synu, a masz, a masz, udław się moim żelazem!" itp.).

Gdy sigam pamięcią o wiele lat wstecz, przypomina mi się gierka, znana byłym posiadaczom Atari i C-64, o nazwie Barbarians. Tam też głowy spadały z karków walczących herosów, a klingi krzyżowały się ze szczykiem, zaś gra cieszyła się wielką popularnością u graczy. Patrząc na Die by the Sword po prostu wierzyc się nie chce, jak dalece posunęły się gry komputerowe w czasie tych (boda) 10 czy 12 lat, dzielących obie produkcje. To po prostu niewiarygodne, co się dzieje w tej branży... Wróżę DbtS podobną karierę, tzn. na pewno pozostanie ona na równie długo w pamięci



Plusy:

- prywatność
- dźwięk, grafika
- unikalny i oryginalny system walki
- quest, tunel, arena - do wyboru, do koloru!
- AI wroga (nraz liczba przeciwników)
- gra krwista, ale bez przesady
- czarny humor
- niele wygląda i bez 3Dfx

Minusy:

- tradycyjne usterki gier 3D: przenikanie przez obiekty
- save wyłącznie w trybie autosave (tzn. nie możesz zrobić go w dowolnym momencie)
- używanie i zbieranie przedmiotów (w trybie "quest") jest czasem dość kłopotliwe

Ocena:

8

licznych graczy i zapewne wywoła całą masę naśladowców. Skądinąd wiem, że polski Slay (gra o dość podobnych zasadach) już lada dzień ujrzy światło dzienne, a "metropolisowski" Witcher (czyli wiedźmin Geralt w akcji) też szykuje się do ataku... Czy będą to gry lepsze (albo choć równie dobre) jak Die by the Sword? No cóż, jako patriota chciałbym by tak było. Ale jednocześnie (jako realista) wiem, że trudno będzie przeskoczyć przez wysoko ustawioną przez ludzi z Interplay poprzeczkę... Polecam Wam tę grę!



Q-ACTION	Producent: Interplay
Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 250703
Internet: http://www.interplay.com	
INFO	

Dzień Wyzwolenia

Liberation Day

22 sierpnia 2012 roku skontaktowano się z koloniami na Nu Haven... Dwadzieścia dwa miliony ludzi zmarło, a świat został zrujnowany. Obcy zaatakowali kolonię Ziemi, rozkład, nierzeczywistość, drążył ludzkie śledziby. Planeta Nu Haven miała być nowym Edenem, przyjazny klimat, olbrzymie zasoby surowców naturalnych - idealne miejsce na nową ziemską kolonię. Sondy i automaty, którymi penetrowano glob, nie odkryły jednak, że trwało tu przez eony Imperium Tauran. Nikt nie przewidział też, że Obcy wrócą i to bardzo szybko... Kiedy pozostali przy życiu koloniści zaczęli powracać na Matkę Ziemię, początkowo nikt nie chciał uwierzyć w skalę zniszczeń. Rząd świata przez długi okres analizował dane, zintensyfikował badania nad nowymi rodzajami broni. Gdy ekspedycja była gotowa, rozpoczęła się selekcja ludzi. Niewiele osób spełniało odpowiednie kryteria. Tylko jedna z nich pasowała w 100 procentach. Tą osobą, dowódcą połączonych wojsk konfederacji, zostałeś Ty.

INQUISITOR

Interactive Magic już dawno zapowiadało premierę swojej nowej gry, która miała być klasyczną, turową strategią. Liberation Day zostało wreszcie ukończzone, a fani mogą już wybrać się po grę do sklepów. Zanim jednak zabiją świnkę-skarbonkę i wygrzebią z jej wnętrza swoje ciężko zarobione pieniądze, lepiej żeby dobrze zastanowili się nad zakupem. Kupowanie kota w worku wiąże się zawsze z pewnym ryzykiem. Ostrzegam: tym razem kot w worku może nie spełnić oczekiwań...

Liberation Day od razu skojarzyło mi się z Final Liberation Epic 4000. Nie chodzi oczywiście o pewne podobieństwo tytułów. Przede wszystkim obie gry są strategiami (FL to bardziej gra taktyczna), gdzie nie istnieje aspekt ekonomiczny (czyli ścinania drzewek, kukurydzy czy wydobywanie kryształów). W zamian po każdej misji dostajemy określoną ilość punktów w dwóch transzach. Pierwszą wykorzystujemy, by upgrade'ować własne jednostki i budować kolejne obiekty umożliwiające produkcję nowych rodzajów wojsk (w FL baza jest już gotowa). Drugą, tuż przed działaniami wojennymi, zakupując po prostu specjalistyczny sprzęt i ludzi (do czego jeszcze powrócę). Z Final Liberation, dzieło I-Magic zbliża jeszcze kilka innych szczegółów. Podobnie nie będziemy tu mogli ułatwić sobie życia, wybierając na planszy siatkę z heksów, dzięki której łatwiej określić możliwość ataku naszej jednostki. Zbliżony funkcjami, a także wizualnie, jest panel opcji, a przede wszystkim sama grafika, którą wykonano w tej samej

technice. Final Liberation, oparte na Warhammerze 4000, dotyczyło konfliktu między Ludźmi a Orkami (w FL pominięto wątek konfliktu z Eldarami i Tyranidami). Każdy, kto zetknął się w Warhammerem mógł podziwiać niesamowitą technologię Orków. Różnice, dotyczące obu ras w mniejszej skali, są podobne w Liberation Day. Tauranie to wielkogłowe stwory, z paszczą okraszoną białymi kłami, w pojazdach z



monstrualnymi, wielokalibrowymi działami, co niemal z założenia kojarzy się z bohaterami Warhammera. Właściwie na tym mogą zakończyć porównania. Liberation Day jest bowiem grą wyjątkową, stanowi standard sama dla siebie. Standard, który osiąga na przykład zegarki elektroniczne z Chin lub Tajwanu, za które trzeba wybulić pięć, sześć złotych, a które hurtownicy kupują na kilogramy...

U dołu:
Baza na Nu Haven
obroniona!
Sterowiec Tauran
zniszczony!

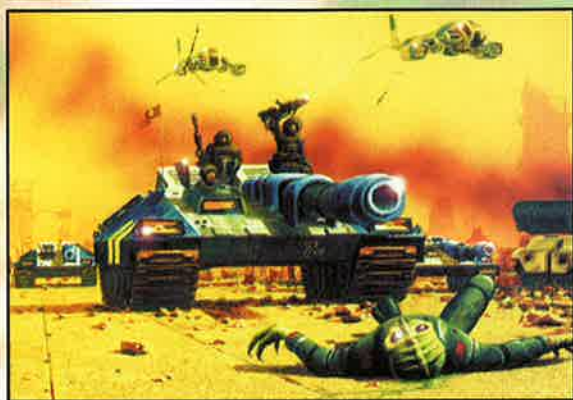
Mimo dość dużej ilości jednostek (w sumie 45 odmiennych "modeli" żołnierzy i sprzętu), 50 plansz i 25 struktur obiektów wojskowych, gra nie jest nadmiernie emocjonująca. Odpowiedzialną jest za to m.in. niewielka w sumie odmienność wojsk, mało wciągająca historia i wiele innych drobnych, acz znaczących rzeczy, które wpływają na to, że gra jest po prostu nudnawa. Nie ma w niej ani jednego pomysłu, który nie zostałby już wyekspluowany gdzie indziej. Grając w Liberation Day odniosłem po prostu wrażenie, że autorzy wrzucili do jednego worka pomysły innych i na tej bazie wytłoczyli swoje płytki. Zniechęcających przykładów nasuwa się mnóstwo. Jednostki, którymi się posługujemy mają oczywiście określoną liczbę punktów ruchu i ataku. Niestety, jeżeli chcemy je zgrupować i





poprowadzić jako oddział, to liczbę możliwych do oddania pod jedną komendę ograniczono do

jedynie ustawienie standardowej rozdzielczości lub podwyższonej. Już w standardowej nasze



pięciu. W wypadku dwudziestu paru lub więcej jednostek nie możemy więc prowadzić ich jako oddziału o dowolnej wielkości, lecz stawiamy piątkami, co znacznie komplikuje życie.

Plansze, na których rozgrywa się gra, są za małe. Kilka jaskółek wiosny nie czyni - podobnie kilka większych lokacji z przeważającą większością mikrusowych poletek nie zapowiada niczego rewelacyjnego. W panelu opcji umożliwiono nam

jedynie ustawienie standardowej rozdzielczości lub podwyższonej. Już w standardowej nasze jednostki wyglądają jak stado mrówek obserwowane z trzeciego piętra (przede wszystkim żołnierze). W oknie, gdzie przeznaczamy fundusze z bitew na rozwój naszych wojsk, znajdziemy na szczęście podobizny danych jednostek i tabelę z parametrami, które możemy dzięki kredytowi poprawić. Cóż jednak z tego, skoro nie istnieje możliwość samodzielnego określenia, czy chcemy wydać tą kasę na lepszy pancerz, większy zasięg lub szybkość przemieszczania? W zamian

komputer podświetla nam parametr, który ulegnie poprawie. Dlaczego ten, a nie inny? - pozostaje jego słodką tajemnicą, a ile to będzie kosztowało, dowiemy się tylko wówczas, gdy już wydamy kasę.

Jak wspomniałem, nasze wojska nie wyglądają zbyt dobrze, chyba że ma się lornetkę. Co ciekawe, nad zaznaczonymi obiektami pojawia się symboliczny trójkąt, abyśmy wiedzieli, które

jednostki już są pod naszą komendą. Zazwyczaj jest to bardzo irytujące, bo wielkie trójkąty zasłaniają nam same wojsko, dzięki czemu taka np. grupa Tropperów wygląda jak transport kątowników z huty stali. Mimo że nikt nie wymaga od strategii, aby oszalała i powalała na kolana fajerkami efektów wizualnych, przeciętne środowisko graficzne w LD sytuuje się znacznie poniżej naszego poziomu tolerancji. Ponadto ta gierka po prostu zgubiła gdzieś klimat. Być może zapomniano go włożyć do pudełka albo wypadł w trakcie transportu, w każdym razie flaki z olejem to coś - przy porównaniu z LB - nader fascynującego.

Po lewej:
Silne jednostki powietrzne
mogą dokonać straszliwych
zniszczeń ...



Plusy:

- sporo odmianych jednostek
- dość dobra muzyka

Minusy:

- niewygodny system wybierania oddziałów
- nieduże i nieciekawe plansze gry
- niektóre jednostki zdecydowanie zbyt małe
- wiotkość, nuda, brak klimatu
- mierna grywalność

Ocena:

5

Rozgrywkę można prowadzić jako kampanię lub pojedyncze misje. Jeżeli nie zdecydujecie się na kampanię, oczekuje Was kilkadziesiąt single-playerowych etapów podzielonych w odniesieniu do stopnia trudności. Trzystopniowa skala tejże pozwoli na właściwe zdefiniowanie swoich możliwości. Modem, LAN i max. czterech zawodników w grze kooperatywnej zaoferowano w multiplayerze. Jeżeli chcielibyście czasem skorzystać z połączenia szeregowego, to pamiętajcie, że Liberation Day wymaga płytki z grą od każdego z graczy. Cóż, Liberation Day jest kolejną grą, która pojawi się i zniknie. Co najwyżej przeciętna pod każdym względem (a pod wieloma będąca "pod kreską") nie zasługuje na pozytywną ocenę.



Producent:
Interactive Magic

Wymagania:
P 90 16 MB RAM Windows 95
CD ROM x 4

Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390

Internet: <http://www.imagicgames.com>

INFO

Bojowy orzełek

F15

W dziedzinie symulatorów lotniczych wciąż trwa zapaśnicza walka o klienta - każdy producent stara się, żeby jego gra była tą najlepszą, która zdołałaby najwięcej zwolenników (a co za tym idzie - dobrze zarobić). Nie można powiedzieć, żeby tego dążenia nie było widać - symulatory, wszem - stoją się coraz lepiej, ale odbiły się na jakiejś trochę wolno. O! chociażby wprowadzanie obsługi Jojka wydaje się sprawiać autorom problem. Nie chodzi nawet o to, że gry go nie obsługują, bo w większości wypadków (tych nowszych) także sterowanie jest łatwe, ale o to, że wykorzystują go dość kiepsko. Ale jest nadzieja - wraz z pojawieniem się nowego F15 z rodziny James Combat Simulations, dowiecie się, co znaczy symulator obsługujący akcelerator.

YASIU

NA POZĄTKU BYŁO JAKO

Czyli pudełko z grą, a w nim, oprócz instrukcji, to, co najważniejsze, czyli płytka z grą. Po wrzuceniu jej do czytnika i kilku kliknięciach myszą możemy (jeśli nie wybraliśmy instalacji minimalnej) spokojnie zjeść obiad lub wyjść na spacer z psem, bowiem proces umieszczania programu w naszym komputerze jest koszmarnie powolny. Osobiście polecam Wam średnią instalację, która zajmuje „tylko” 170 MB - gra działa wtedy całkiem rzecko i bez większych pauz. Oczywiście jeśli macie

odpowiednio dużo miejsca na dysku, możecie zgrać całą płytkę na hadkę, ale zajmie to ponad 600 MB. Po zakończeniu instalacji można już spokojnie uruchomić grę i po obejrzeniu dwóch filmowych przejść do głównego menu. Jego wygląd i obsługa robią jak najlepsze wrażenie - tak naprawdę już dawno w symulatorze nie widziałem równie ładnego menu - jest kolorowe,



z animowanymi wstawkami, i w ogóle - super. Pierwsze kroki skierowałem tu, jak to mam w zwyczaju, do panelu opcji. Nie jest on już może tak atrakcyjny, ale wszystko znajduje się na miejscu, a ilość tego, co można ustalić jest całkiem spora. Poczynając od opcji odpowiedzialnych za poziom trudności, gdzie możemy między innymi

wybrać, jak trudny będzie komputerowy przeciwnik, realizm lotu, a także zdecydować się na odpowiednie uzbrojenie - czy ma być realistyczne (czyli trudniej nim w coś trafić), czy też trochę bardziej przyjazne dla użytkownika, który chce sobie po prostu radośnie poniszczyć wszystko, co się przed „nos” samolotu nawinie. Można też ustalić sobie, czy nasz samolot ma się rozbijać o ziemię czy ma mieć nielimitowaną ilość amunicji itp. Jest tego na tyle dużo, że praktycznie każdy



może przystosować grę do swoich wymagań. Należy uważać tylko na to, że niektóre opcje (jak np. „nierozbijalność” o ziemię) nie działają w trybie kampanii, ale to chyba zrozumiałe - przecież nie może być za łatwo. Kolejne panele dotyczą dźwięku i grafiki. W tym pierwszym przypadku możemy ustalić sobie głośność wszystkich elementów ścieżki dźwiękowej. Natomiast w wypadku grafiki możliwości jest całkiem sporo. Od ustalenia pozycji na suwaku szybkość-wygląd aż do ręcznego ustawiania wszystkich parametrów wyświetlania. Ustawienia te zależą oczywiście od sprzętu, na jakim ma „chodzić” gra i każdy musi pobawić się tu sam. W kolejnych panelach ustawiać można opcje dotyczące sterowania samolotem, kalibracji joysticka, a także innych parametrów, takich jak wyłączenie wszystkich filmów itp. Z tego wszystkiego pewne zastrzeżenia mam jedynie do kalibracji joysticka. Otóż na normalnych zasadach dokonuje się tylko kalibracji przepustnicy, natomiast reszta osi manipulatora jest regulowana za pomocą kilku suwaków, które nie są zbyt przyjazne w obsłudze - po prostu nie wiadomo od razu, czy joy jest dobrze wykalibrowany czy nie, a ciągłe wracanie do menu jest trochę uciążliwe.

POTEM BYŁA KURA I UCZYŁA SIĘ LATAĆ

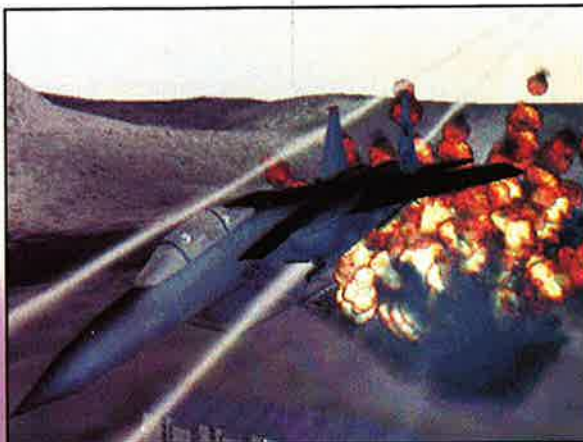
Po ustaleniu wszystkich opcji proponuję wybranie opcji „Training”. Tu w ponad dziesięciu lotach program nauczy Was większości istotnych rzeczy - od startowania, nawigacji i lądowania, aż do obsługi broni i elektronicznych systemów defensywnych. Loty treningowe odbywają się w taki sposób, że pilot jest praktycznie prowadzony za rączkę - komputer informuje dokładnie, jaki klawisz trzeba nacisnąć i co zrobić w danym momencie. Dzięki takiemu podejściu nauka latania F15 staje się przyjemna i przede wszystkim łatwa - nie trzeba martwić się o to, że rozbijemy samolot czy zabijemy pilota. Podczas treningu niektóre opcje dotyczące poziomu trudności i realizmu lotu są tak ustalone, żeby takie problemy zlikwidować. Autorom należy się duży plus za misje treningowe, chociaż mogłoby ich być trochę więcej, żeby przetrenować praktycznie to, czego można dowiedzieć się z instrukcji. Osobiście proponuję wam dokładny trening z bombami - bo precyzyjne trafienie to wcale nie taka łatwa sprawa, nawet pomimo tego, że gra przy każdej



bombie sprawdza, w co trafiły jej odłamki i jeśli lecicie za nisko, to możecie zaliczyć trafienie w siebie!

I LATAŁA, LATAŁA...

Bo jest gdzie latać. Oprócz trybu kampanijnego, o którym napiszę za chwilę, F15 oferuje nam „Instant Action”, którego wybór praktycznie od razu przenosi nas do kokpitu samolotu, „Single”, gdzie przed każdą z kilkudziesięciu misji możemy się dokładnie przygotować do zadania, a także „Multiplayer” gdzie, jak nietrudno się domyślić, możemy pobawić się w powietrzu z innymi „niekomputerowymi” pilotami. Po wybraniu opcji „Instant Action” naszym oczom ukazuje się ekran, na którym ustalamy sobie najważniejsze parametry misji, która zaraz się rozegra. Tak więc wybieramy sobie ilość skrzydłowych, ich



drążkiem sterowym w rękę. Lot jest po prostu przyjemny i nawet pomimo bardzo skomplikowanej klawiszologii, obsługa samolotu w powietrzu nie jest zbyt kłopotliwa. Autorzy postarali się o to, żeby gracz mógł poczuć się jak w prawdziwej maszynie. Po pierwsze za pomocą grafiki, która przy użyciu akceleratora po prostu urywa głowę. Już nawet nie chodzi mi o wygląd pięknie pofalowanego terenu czy doskonale zrobione obiekty latające i naziemnie, ale po prostu o wrażenia. Tutaj naprawdę czuje się, że samolot leci szybko - właśnie tego brakowało mi w dotychczasowych produkcjach tego typu. Ponadto udźwiękowienie programu stoi na równie wysokim poziomie. Całkiem przyjemna muzyka w menu, a do tego odgłosy podczas lotu, którym nie można praktycznie nic zarzucić. Bardzo dużo komunikatów radiowych i to wypowiadanych różnymi głosami, sprawia, że w powietrzu nie czujesz się sam. Wrażenie to jeszcze powiększają działania twoich skrzydłowych, żywo reagujących na rozkazy - w ogóle są oni całkiem niezłymi pilotami, a od ich prawidłowego wykorzystania często zależy powodzenie misji.

AŻ NA
WSCHÓD
DOLECIAŁA

W końcu doszedłem do tego, co w grze najważniejsze - czyli trybu kampanii. Dostępne są

dwie - jedna historyczna w Zatoce Perskiej i druga - wymyślona przez autorów, rozgrywająca się w Iranie. Obie kampanie, podobnie zresztą jak cała gra, zrobiły na mnie duże wrażenie.

Mnóstwo informacji przekazywanych przez komputer przed misją, a także dość rozbudowane same misje sprawiają, że gra „kampanijna” proponowana przez F15 z Electronic Arts jest chyba najlepszą spośród tych dostępnych w innych symulatorach. Między misjami możemy sobie poczytać o

aktualnej sytuacji na froncie, o tym, co nowego dostała nasza eskadra (bo ilość broni jest limitowana), a przed samą misją dowiemy się wszystkiego o jej celu - poznamy korzyści, jakie przyniesie jej wykonanie, jakie inne operacje będą wykonywane w tym czasie przez naszą wojską, a także jakie inne jednostki będą nam pomagać podczas misji. Ta ostatnia informacja jest o tyle ciekawa, że dotychczas najczęściej byliśmy zdani tylko na siebie i swoich skrzydłowych. A w tym programie dowództwo przydziela do naszych misji inne samoloty, których zadaniem jest eskortowanie nas, oczyszczanie terenu itp. Ciekawostką jest też to, że bardzo często użycie broni poza samym celem jest surowo zabronione. Np. w Iraku zrzucenie bomby na tereny cywilne może spowodować na naszą eskadrę problemy, które zwykle wiążą się z takim wypadkiem. Ogólnie rzecz biorąc kampanie rozgrywa się całkiem przyjemnie, a ich realizmowi nie można praktycznie nic zarzucić.



I SPADŁA

Podobnie jest zresztą z całą grą - pomimo szczerych chęci i obowiązku, nie znalazłem w niej niczego, co by mi się nie podobało. Wprost przeciwnie - jestem nią zachwycony i żałuję tylko, że to „tylko” symulator - że więcej ludzi nie będzie mogło w nią zagrać, bo np. nie lubią. Wracając jednak do wad, przychodzi mi tu do głowy czas potrzebny na instalację, no i może problemy z kalibracją joysta, a do tego jeszcze najważniejsze - że grać można tylko z pomocą joysticka: klawisze to przeżytek. Poza tym wszystko jest OK i dlatego polecam tę grę wszystkim lubiącym sobie latać.



poziom, uzbrojenie naszej strony, a także formację i wysokość, na której zaczniemy lot. Następny krok to wrogowie - ich ilość, poziom uzbrojenia - zarówno w odniesieniu do tych w powietrzu, jak i na ziemi. Dodatkowo możemy jeszcze wybrać rodzaj pogody, porę dnia lub nocy, i nad jakim terenem będziemy latać. Teraz wystarczy kliknąć przycisk „Fly” i zacząć się bawić. Nie jest to wprawdzie to samo, co normalne misje, takie jak po wybraniu opcji „Single”, ale zabawa też jest niezła. Natomiast po zdecydowaniu się na „Single” przechodzimy do ekranu wyboru misji. Jak już wspomniałem, jest ich kilkadziesiąt i są dość zróżnicowane pod względem trudności, jak i zadań stojących przed nami. W trybie tym, zanim ruszymy na wroga, dokonujemy wszystkich operacji czekających nas w kampanii. Tak więc po przeczytaniu dokładnie briefingu uzbrajamy nasz samolot czy to w gotowy zestaw, czy też według własnego uznania. Następnie na podstawie zdjęć celu ustalamy punkty, w które mają uderzyć bomby nasze i naszych skrzydłowych. Potem jeszcze wypada się upewnić, czy możemy używać broni kiedy nam się spodoba i ruszyć w powietrze. Podobnie wygląda ustalanie parametrów dla trybu multiplayer, z tą tylko różnicą, że tu nie ma komputerowych przeciwników. Tak w ogóle, jeśli już mowa o trybie multiplayer, to wspomnę tylko, że połączenie z innym komputerem jest możliwe za pomocą praktycznie każdej ogólnie stosowanej metody - od zwykłego kabla null-modem aż po połączenie internetowe. Wszystko te operacje to jednak tylko przedbiegi, bo najważniejsze jest to, jak się lata.

* LATAŁA...

A pod tym względem F15 moim zdaniem staje na najwyższym podium wśród symulatorów, w które dotychczas grałem. Dwa tryby symulacji - jeden bardziej zręcznościowy, drugi bardzo realistyczny - pozwalają na dobrą zabawę każdemu, nie tylko temu, kto urodził się z



Plusy:

- grafika i dźwięk
- kampanie
- misje treningowe
- realistyczny i „amatorski” model symulacji
- zróżnicowany teren

Minusy:

- tylko joy
- kalibracja joysta nie była wygodna
- długi czas trwania instalacji, jeśli wybierze się coś innego niż minimal

Ocena:

9



Producent:
Electronic Arts

Wymagania:

Win 95/P133 (z 3dix) P166 (bez 3dix), 16MB RAM/CD-ROM X4

Dystrybutor:

IPS
tel. (022) 6422766

Internet: <http://www.janes.ea.com>

INFO

Trzy mikromaszyny

MicroMachines V3

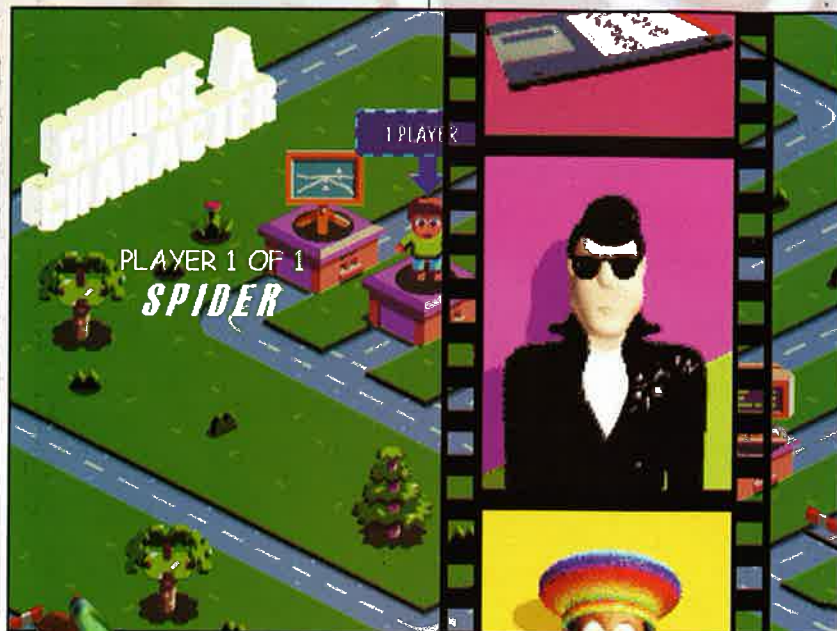
Po olbrzymim sukcesie w środowisku PlayStation, Micromachines V3 trafiło wreszcie pod strzechy „pecetowców”. Kolejna już, trzecia odsłona Micromachines stanowi prawdziwą ucztę dla najmłodszych użytkowników komputera, dla których oferta programów i gier wciąż jest zbyt skromna. Jeżeli ktoś jeszcze nie wie, Micromachines to wyścigi miniaturowych pojazdów. Weteranom skojarzą się zapewne z ich własnymi przeżyciami z dzieciństwa, gdy za pomocą niewielkich modeli samochodów wykańczali wymaganych pasażerów wielokrotnymi kraksami, zderzeniami, dachowaniem itp. Cóż, pomysłowość dzieci nie zna ograniczeń, inaczej jest jednak z producentami gier. Swoją drogą zastanawiające jest, że giera, której odbiorcą jest raczej „bardzo młody człowiek” stanowi taką atrakcję również dla starszych...

INQUISITOR

Fenomen ten dotyczy również innych gier (ot, choćby słynnego Bombermana) i jakoś nikt nie potrafi tego sensownie wyjaśnić. Moim skromnym zdaniem chodzi tutaj o prostotę i rewelacyjny pomysł.

Multiplayerowa wersja nowego Bombermana według niektórych jest bardziej emocjonującą rozrywką dla mas niż miłośnicwie nam panujący Quake! Micromachines 3 to na pewno bardzo interesująca gra, a o jej popularności świadczą choćby wyniki sprzedaży firmy Codemasters. Trójwymiarowe środowisko, w którym obecnie możemy hulać do woli nie rekompensuje jednak pewnej wtórności programu. Moje zastrzeżenia nie dotyczą samej gry, która jest wykonana po prostu świetnie, ale tego, że nie pomyślano, by wzbogacić scenariusz zabawy. W Micromachines 3 dostaliśmy ponownie te same, dwukrotnie już widziane postacie. Oczywiście teraz trójwymiarowe, rozgadane, a przede wszystkim zainimowane, a więc oczy niby sztabki stali do magnesu samodzielnie przyklejają się do monitora. Mimo wszystko fajnie byłoby obok Spidera czy Waltera zobaczyć nowego bohatera, który wniósłby trochę odmiany w znany schemat i odkurzył kąty oraz nasze znużone mózgowice. Chodzi mi po prostu o to, że już po kilkunastu minutach zabawy zapomniałem o nowym engine i radosnych kolorach, czulem się natomiast, jakbym jeszcze raz zabrał się do „przechodzenia” już dawno

Na prawo:
Nasi starzy znajomi
ponownie zaskakują za
kółkiem.



zgranej na śmierć gry.

Zdaje sobie sprawę, że są to odczucia dość subiektywne, a już dla kogoś, kto nie miał okazji zetknąć się z którąś z

strzelają. Nie wystarczy więc cisnąć pedal gazu i modlić się o pierwsze miejsce w wyścigu. Trzeba również polaskotać konkurencję celną seryjką lub słodką miną. Oczywiście pojazd przeciwnika za chwilę znowu zmaterializuje się na trasie, tyle że będzie bardzo malutki w naszym wstępnym lusterku. Tak jak w poprzednich wersjach gry, będziemy mogli zasiąść również za sterami motorówki, helikoptera, wyścigówki, buggie, pojazdu terenowego. Szkoda co prawda, że wszystkie pojazdy (naziemne) prowadzi się tak samo, jednak nie mogę się o to czeplić (to nie TOCA). Warto odnotować, że na każdej trasie znajduje się jakaś niespodzianka, dzięki której możemy uzyskać przewagę nad konkurentami. Mogą to być wielgaśne szczypce, dzięki którym zlikwidujemy rywala, innym razem dostaniemy pakietek bombek. Nie będą to jednak bombki choinkowe, ale rozrywające.

Płynna praca kamery, która ukazuje nam zmagania naszych małych podopiecznych: obiektyw gładko przesłizguje się nad czadowymi scenieriami. Rzut z góry, przezroczysta szklanka, gdzieś z boku, w środku światło drga na złotym płynie. Kij bilardowy, który jest niemal tak realny, że istnieje zagrożenie, że wyklucicie sobie nim oko.

Uważajcie żeby nie spaść!

Czarno-biała szachownica podłogi jest bardzo daleko... Wizualnie gra po prostu daje czadu. Inteligentny system kierowania kamerą daje wrażenie,

odgłos Micromachines, zupełnie nieistotne, jednak starych wyjadaczy zdecydowanie ostrzegam.

Cóż, wypłakałem swoje smutki i zapowiedziałem powtórne nadejście. Zanim pójdę do domu, napiszę Wam jeszcze o innych drobiazgach. Wozy! Tychże rzeczywiście nikomu nie zabraknie. 32 odmienne pojazdy wyglądają znacznie lepiej w nowej oprawie graficznej, a biorąc pod uwagę, że nie poruszają się już po płaskich niczym deska planach, lecz w

Plusy:

- Atrakcyjne, trójwymiarowe środowisko
- Dźwięki i muzyka
- Dużo pojazdów i tras

Minusy:

- Zero nowych postaci

Ocena:

7

Zawsze wierni!

Semper Fi

Zawsze wierni - czyli po łacinie „semper fidells” - to motto amerykańskich marines. Stąd nie będzie chyba trudno rozszyfrować, komu poświęcona jest najnowsza gra ze stajni Interactive Magic, nosząca tytuł Semper Fi.

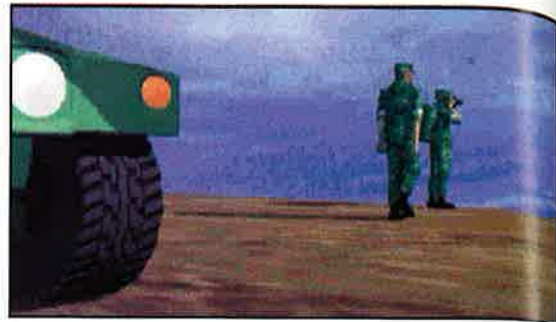
MAC ABRA

Tak jest - dzielnym zielonym beretom, walczącym o pokój (do ostatniego naboju) na polach bitwy całego niemal świata. Bo gdzie ich nie ma? Walczą z Irakijczykami, Libijczykami, Kubańczykami, Koreańczykami (północnymi naturalnie), Rosjanami, Serbami - a wszystko po to, by małe amerykańskie dzieci mogły spać spokojnie (marines czuwają!), a gwiazdisto-pasiasta Wolność i Demokracja zatriumfowały... Wybaczcie mi ten nieco zgryźliwy ton - ale po dłuższym kontakcie z tą grą wpadłem w taki właśnie nastrój i nic na to nie poradzę.

Semper Fi jest tradycyjną do bólu turową strategią dla 1-2 graczy, rozgrywaną się współcześnie. Gracz wciela się w dowódcę batalionu (mniej więcej) amerykańskiej piechoty morskiej. Naturalnie nie oznacza to, że dysponujemy tylko wspomnianą wyżej piechotą. Współcześni marines, tworzący siły szybkiego reagowania, mają na stanie praktycznie wszystko, co można spotkać w arsenale amerykańskiej armii. Stąd na polach bitew nie zabraknie helikopterów, transporterów opancerzonych, moździerzy, wspierających ich F-16 i ognia artyleryjskiego itp. Do przejścia mamy 15 scenariuszy (raczej cieniutko...), uszeregowanych - teoretycznie - pod względem stopnia trudności, oraz trzy kampanie (Kuwejt, Korea, Pantallera - tj. Bliski Wschód). Gdyby to Wam nie wystarczyło, do gry dołączony jest bardzo sympatyczny w obsłudze edytor misji. Istnieje też opcja gry sieciowej.

Wspomniałem, że SF rozgrywana jest w turach. Tury składają się natomiast z faz aktywności. W zależności od tego, która strona ma w niej inicjatywę, następuje kolejne wykonywanie ruchów poszczególnymi oddziałami lub ich związkami (tzn. można w danej fazie poruszać się tak jednym plutonem czy drużyną, jak i całą kompanią, dotyczy to także ataku na wybrany cel).

Początkowo dość trudno się połapać, tak w trybie sterowania, jak i w podziale tur na fazy - ale z czasem jest to do opanowania. Jak na grę strategiczną nie jest ono nadmiernie skomplikowane, ale też nie „grzeszy” zbytnią przyjaźnością. Sama gra nie zaskakuje niczym nadzwyczajnym. Możemy wybrać sobie broń, z jakiej prowadzi ogień dana jednostka (mamy kilka trybów ostrzału), istnieją pola zwycięstwa,



co panikarze znacznie zwiększa szanse zaistnienia takiego zdarzenia). Morale wpływa na zdolności bojowe jednostki, amunicja jest limitowana, powiązano celność i efektywność ostrzału z szybkością poruszania się oddziału; istnieje opcja załadowania i rozładowania piechoty na transportery etc. - ot, kompendium tego, co powinna zawierać gra aspirująca do miana „porządnej strategii”, ale niestety nic ponadto, nic co by mnie zaskoczyło... A zaraz, jest coś - zadziwiająca skuteczność walki na najbliższy dystans (close combat). Możecie do us...markanej śmierci „zmiękczać” wroga ostrzałem - trwa na posterunku, szczególnie gdy jest ufortyfikowany, dopóki nie zginie lub totalnie nie spanikuje (a nie panikuje za szybko), lecz gdy tylko puścimy naszych chłopców na bagnety... I po co nam te wszystkie TOWy, Vulcany, bomby kasetowe?

Strona wizualna SF jest - prawdę powiedziawszy - ogólnie „skopana”. Gra wygląda jak jakaś wczesna beta-wersja Steel Panthers czy innego Panzer Generala... Serio, nie przesadzam! Mapy robią wrażenie jakby graficy tworzyli je w ostatnim dniu przed premierą produktu. Oddziały (symbolizowane przez w sumie przyzwoitej jakości żetony) przesuwają się po niej bez żadnych dodatkowych animacji (nie licząc bardzo średniej jakości animacji zniszczenia). Efekty graficzne ostrzału i wybuchów - pożałujcie Boże. Rozdzielczość to



za których opanowanie dostajemy punkty, teren modyfikuje skutki ostrzału, ukształtowanie terenu ogranicza widoczność danej jednostki. Dwuwymiarowa mapa budowana jest na heksach (widocznych lub nie - wedle woli gracza), dowódca umożliwia szybkie „zrelaksowanie” spanikowanego oddziału (ściślej: jego obecność na tym samym polu



wprawdzie jakieś 640x480, ale nic z tego nie wynika. W efekcie mam wrażenie, że cofnąłem się w czasie o parę ładnych lat... Jestem w stanie wiele wybaczyć grom strategicznym, jeśli idzie o grafikę - ale SF wystawiła moją cierpliwość na ciężką próbę, tym bardziej że nie rekompensowała niedostatków grafiki, jakąś wybitną grywalnością czy ciekawymi pomysłami. Muzyka i efekty dźwiękowe nie

rozczarowały swoimi marines. Nie widać po nich, że jest to elita armii amerykańskiej i najlepsi ponoć żołnierze świata. Ich poziom wyszkolenia i umiejętności bojowych nie za wiele odbiega (sądząc po przebiegu gry) od typowego koreańskiego czy libijskiego rekruta. W tym momencie gra równie dobrze mogłaby więc symulować działania bojowe „zwykłych” żołnierzy... „Semper fi” w tytule jest chyba tylko po to, by przykuć uwagę tych graczy, którym już się znudziło dowodzenie

przeciętnymi ludźmi w zielonych mundurach i zapragnęli wziąć pod swe skrzydła elitę. A tymczasem wcale tego nie widać!

Polska instrukcja, choć obszerna i zawierająca wszystkie potrzebne dane, jest jakaś taka... chaotyczna. Trudno znaleźć w niej potrzebną akurat informację, a co gorsza niektóre odsyłacze do stron są

błędne (vide „aktywacja kompanii - więcej na stronie 42” - a tam na ten temat nie ma ani słowa), co powoduje dodatkową frustrację



poprawiły mi humoru. Są - z niewielkimi wyjątkami - nie więcej niż przeciętne i co najwyżej nie przeszkadzają.

Nie podoba mi się też parę rzeczy w samej grze: np. morale. Fajnie, że jest - ale... O ile morale oddziałów dość chętnie spada poniżej poziomu wyjściowego i (mniej chętnie) powraca do pierwotnej wartości, to autorzy nie wpadli na to, że może także rosnąć POWYŻEJ wyjściowego ustawienia. W sytuacji gdy wygrywam w kampanii starcie za starciem, wróg cofa się w panice i dostaje straszne baty, morale moich oddziałów jest co najwyżej takie, jak na początku kampanii. A niby czemu? Żołnierze nie doceniają geniuszu swego dowódcy? Nie cieszą się, że idą naprzód jak burza? I czemu piloci helikopterów w ogóle nie posiadają tego parametru? Cyborgi, czy jak? Jestem też w sumie



Nie można powiedzieć, że grafika Semper Fi wniosła coś nowego do kanonu gier strategicznych

gracza. Przydałby się bardziej indeks terminów... Nie wspominając już o takich kwiatkach stylistycznych jak np. „okno pogaduszek” (proponuję: „lufcik plotkarzy”) lub „cele miękkie i twarde”.

Wspomnijmy o plusach. Eee... hm... O, coś znalazłem. Gra oferuje też ciekawy i oryginalny pomysł - możliwość edycji AI. I nie chodzi mi tu o trywialne ustalanie poziomu trudności gry. Nie - możemy w realny sposób wpływać na AI komputera, modyfikując (w prosty sposób) kilkanaście parametrów, na podstawie których komputer generuje swoją taktykę. Ustalamy więc m.in. wartość danego pola (tzn. im wyższa wartość, tym chętniej komputerowe oddziały będą dążyć w jego kierunku), możliwości broni, stopień agresywności oddziałów, znaczenie dowódców itp. I to rzeczywiście wywiera wpływ na prowadzone na planszy bitwy. Pomysł w dechę, bo dzięki temu możemy po wielokroć rozgrywać te same scenariusze w najrozmaitszy sposób! Nawiąsem mówiąc wyjściowa AI wroga jest całkiem przyjemna, mniej więcej na poziomie tego, który znamy ze Steel Panthers, choć osobiście uważam, że komputer, jako strona atakująca, zachowuje się zbyt pasywnie i asekurancko (batalion irackich czołgów bał się wyjść z miasta, gdyż blokowałem go dwoma plutonami transporterów opancerzonych, wyposażonych w broń p/panc - lekka przesada...).

Semper Fi na pewno nie zachwyci. Prawdę powiedziawszy wolę pograć w wiekową już Steel Panthers 2, która oferuje zbliżony poziom atrakcji przy niewątpliwie lepszych walorach audio-wizualnych. Semper Fi jest po prostu grą przeciętną i bez „iskry bożej” - szybko zapomnimy, że w ogóle kiedyś istniała. (Jeden z redaktorów straszył tytuł gry na „Zawsze mierni”, inny zaś wymyślił „Semper Fee”). No cóż - nie polecam SF, ale też nadmiernie nie zniechęcam do kupna. Decyzja należy do Ciebie!

P.s. Kto mi nie wierzy na słowo - może odpalić sobie demo z CD.

Plusy:

- przyzwolna AI
- możliwość edycji parametrów AI
- przyjemny editor misji

Minusy:

- mizerna grafika
- w sumie dźwięk
- mało misji
- chaotyczna instrukcja
- sterowanie nie jest szczytem wygody

Ocena:

5

		Producent: Interactive Magic
Wymagania: 486, 16 Mb Ram, SVGA, CDx4, karta muz., Win 95		Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390
Internet: http://www.imagicgames.co.uk		

Beyond Hexen

Hexen II Mission Pack: Portals of Praevus

Fakt, iż gry powszechnie określane niezwykle obrazowymi i pięknie brzmiącym słowotworem: „z perspektywy pierwszej osoby” należą do produkcji lubianych przez graczy, nigdy nie stanowił dla mnie żadnego curiosum. Sam bowiem niejedną godzinę („Co?! To już świta!?!”) strawiłem na zbrojnym uganianiu się za paskudnymi kreaturami rozmieszczonymi przez przewrotnych twórców w początkowo dwuwymiarowych, a następnie już i trójwymiarowych labiryntach; a jako że każdy sądzi podług siebie... Tym niemniej pewnym zaskoczeniem były dla mnie wyniki naszej redakcyjnej ankiety: nie spodziewałem się bowiem, że stanowią one absolutne numero uno tak wielu z Wa... Nas!

GEM.INI

Sila płynąca wartką strugą ze świadomości, że jest nas aż tak wielu pozwoliła mi na zmierzenie się (ze skutkiem, nie chwalcąc się, jak najbardziej pozytywnym) z pierwszym z dodatków (o tym za chwilę) do wspaniałego kontynuatora długiej serii gier, stworzonej przez Raven Software. Satysfakcja, iż to właśnie mnie wskazał ręką los, była jednak znacznie większa: bowiem to właśnie „krucze” produkty od samego swego zaistnienia dla mnie, jako osobie rozkochanej w fantasy, stanowiły najsmaczniejszy z kąsków, jakie spożyć można było swoimi oczami. Dla „krótszych stażem” małe wyjaśnienie: mowa oczywiście o Hereticu (również Shadow of the Serpent Riders), Hexeniu (Beyond Heretic) i Hexeniu II, grach od zawsze wyróżniających się nie tylko wspaniałym średniowiecznym klimatem, ale i (zwykle) znacznie przewyższających możliwości techniczne swoich „iD’owych” krewnych (od których „zapożyczano”, za ciężkie pieniądze, engine).

Portals of Praevus, bo tak właśnie brzmi nazwa tego pierwszego z, miejmy nadzieję, wielu dodatków nie odbiega od „raven’owskiego” jakościowego standardu. Do tego wręcz stopnia, że zastanowić należałoby się, czy skromne miano „mission pack” widniejące na opakowaniu w pełni odpowiada temu, co znalazło można na płycie... Myliłby się bowiem ten, kto myślałby że jest to po prostu pakiet dodatkowych misji! Otrzymujemy znacznie więcej! Tak nawiasem mówiąc to jedynym racjonalnie brzmiącym powodem, dla którego właściwie jest jednak określanie Portali Praevusa miarłem „dodatku” jest fakt, że do



zainstalowania ich wymagane jest posiadanie Hexena II jako swoistej „podstawki”. Upgrade’ują go one zresztą do wersji 1.12 (która to wersja również nie jest wolna od błędów. Na szczęście związane z nią przekłamy graficzne poprawia patch 1.12a, który znajdziecie na naszej płycie... Tak swoją drogą: patche do patchy... Co to za czasy... Ech.)

Zacznijmy jednak, jak na profesjonalnych graczy przystało, od początku... Fabuła Portals of Praevus rozgrywa się w dobrych (w ścisłym znaczeniu tego słowa) kilka lat po unicestwieniu przez jednego z Czworąg ostatniego z Wężowych Jeźdźców: Eidolona. Wydawać by się mogło, że nic już nie może zakłócić spokoju świata Thyronu. Jednak jakże straszliwie mylą się ci, którzy sądzą, że dane im będzie w pokoju i szczęściu dożyć końca swoich dni. Oto bowiem pojawił się kolejny z Władców: tytułowy Praevus, którego potęgą porównywalna jest z mocą bogów. Siłę swą czerpie on bowiem z potencjału zawartego w duchach wszystkich trzech uprzednio pokonanych Jeźdźców! Długie lata poświęcił on próbom zawładnięcia ich mocą; teraz jednak, w czasach w których przyszło nam nieszczęsnym żyć, znalazł się on już bardzo blisko celu. Pierwszym ze znaków kolejnej ofensywy odrodzonego, wiecznego jak samo istnienie wszechrzeczy Zła, jest niespodziewana i nadzwyczaj ostra zima...

Plusy:

- wspaniała, niezwykle klimatyczna grafika
- mroczna i niezwykle sugestywna muzyka audio
- nowy, orientalny schemat krajobrazu
- nowa, szczegółowo opracowana postać: Demoneess
- nowa i chyba najciekawsza plansza do deathmatchów
- nowe rodzaje potworów

Minusy:

- gra jest zbyt krótka...

Ocena:

8

To właśnie ten znak: anormalne zachowania aury, spowodował, że ich Czwooro: Paladyn, Krzyżowiec, Zabójczyni oraz Nekromanta powrócili na wojenny szlak... Lecz znowuż myliłby się ten, kto sądziłby że bohaterów jest

czworo, jak uprzednio. Oto bowiem, w jakimś mrocznym i nie nazwanym miejscu, czerpiąc siłę z pragnienia zemsty przez te wszystkie lata narosłe od chwili pokonania Eidolona, kryło się, czekając swej szansy i intensywnie szkoląc swe mizerne paranormalne zdolności, ostatnie dzieło

Najpotężniejszego z Jeźdźców...

Oto Demonica. Ona to właśnie, jako piąty z możliwych do prowadzenia w trakcie gry herosów, jak i poprzedni wyrusza, by podjąć śmiesznie nierówną walkę przeciw Władcy. Jej siła płynie jednak z - jako się rzekło - chęci odwetu na tym, który odważył się pozbawić jej stwórcę należnego mu odpoczynku; nienawiść zaś jest przecież uczuciem znacznie bardziej destruktywnym, niż, przykładowo: wiara, jaką zwykły kierować się Paladyn... Nie można zatem powiedzieć, że jest ona bez szans.



Choć tak właśnie mogłoby się z początku wydawać. Jako postać, która mogłaby pokonać Praevusa Demonica nie wydaje się wyborem najodpowiedniejszym. Jej moce są zbyt mało znaczące, by podjąć się ciężaru wędrówki przez Mroczne Bagna i śnieżną krainę Północy, domenę Praevusa: Tulku. Cóż z tego bowiem, że jako demon posiada skrzydła, jeśli nie zostały one wykształcone na tyle, by umożliwić jej swobodne latanie? Tyle tylko, że po uzyskaniu pewnego doświadczenia, nie będzie musiała ona obawiać się upadku z wysokości: skrzydła pozwolą na łagodne opadanie. Cóż z tego również, że posiadała ona ograniczoną moc absorpcji manny z ataków wrogów, jeżeli ujawnia się ona tylko w momencie, gdy śmierć aż nazbyt wyraźnie zagląda jej w oczy? Jedynie tyle, że będzie ona w stanie użyć jednej ze swych broni o raz czy dwa razy więcej...

No właśnie. Jedynie broń, jaką potrafi się ona posłużyć, daje jej (niewielką) szansę na przetrwanie. Jako jednak że fizycznie jest ona istotą niezwykle słabą, już pierwsza z broni, Blood Fire, czerpiąca moc z krwi Demonicy razić może na odległość. Jej potęgą jednak to raczej zaprzeczenie wszystkiego, co uważać się zwykło za „moc”. Druga i trzecia z broni (odpowiednio: Acid Rune i Firestorm) to dwa kamienie,

Oczywiście nie śmiem wcale twierdzić, że Demonica nie podola trudom walk; z całą pewnością jednak jest to jednak postać dla doświadczonych graczy. Ja sam, po kilku chwilach gry Panią zdecydowałem się powrócić do Paladyna. On wydał mi się bardziej odpowiedni...

...Tym bardziej, że na drodze do pałacu Imperatora, położonego w samym sercu krainy Tulku, przyjdzie naszym bohaterom zetknąć się z wieloma z wcześniej nieznanymi wrogów. I tak oto na drodze tej staną najohydniejsze poczwary rodem z najgorszych koszmarów: od pajaków-gigantów (na widok których mnie, arachnofoba w dość znacznym stadium zaawansowania dosłownie mierzilo z obrzydzenia), poprzez „zimowe” odmiany wcześniej znanych monstrów, po śmiertelnie groźnych kamiennych i lodowych „Jakmanów”. Te ostatnio wymienione jednak pojawiają się raczej rzadko, co ze względu na



U góry:
To jest karząca ręka
Sprawiedliwości.

Thyriou... Cudowne przestrzenne (lub dla odmiany: bardzo klaustrofobiczne) wnętrza zamku Czarnych Bagien oraz orientalnych świątyń są czymś iście jedynym w swym rodzaju. Dość będzie powiedzieć, że częstokroć bohater mój wracał do co bardziej „inspirujących” miejsc, by jeszcze raz i jeszcze dokładniej się im przyjrzeć. Ostatni: zimowy i zupełnie nowy schemat, oparty na motywach architektury i wytworów kultury Tybetu (wydaje się, że także Chin i Japonii) wyjątkowo przypadł mi do gustu! A śmiem mniemać, iż nie tylko ja będę iście zachwycony inwencją twórców, która zrodziła tak bogate wnętrza tych przewspaniałych świątyń.

Zaiste i oprawa muzyczna w niczym nie ustępuje grafice. Kilkanaście wspaniałych, bardzo nastrojowych i bardzo mrocznych utworów (dźwięki jednego z nich właśnie rozbrzmiewają w mym pokoju) doskonale budują średniowieczno-fantazyjny klimat... Doprawdy dobrze się stało, że zapisano je jako ścieżki audio.

I czyż nie jest prawdą twierdzenie, iż myliłby się ten, kto sądziłby że Portals of Praevus to jedynie dodatki do Hexena II? Nowa postać: Demonica, nowe uzbrojenie, nowe potwory, zupełnie nowy schemat „landu”... zdają się skutecznie temu zaprzeczać. Tak na dobrą sprawę jedynym mankamentem, jaki wydaje się wskazane napietnować jest... zbyt mała ilość czasu, jaką poświęcić należy na ukończenie Portali. Paladynowi, w którego się wcieliłem zajęło to niecałe 7 godzin (na trzecim stopniu trudności i oczywiście bez ułatwień - ot, typowy „Gem.ini mode”), a nie można zapomnieć przy tym, że częstokroć wracałem do już odwiedzonych lokacji, by przykładowo pościągać screeny. Jednym zdaniem: tak wiele i zarazem tak mało... I znów musimy czekać na kolejny z dodatków do Hexena II. A może już na Heretica II?



należące niegdyś do jej Mistrza, które w jej pazurastych łapach stają się zaiste śmiertelnym zagrożeniem.

I wreszcie ostatnia, tradycyjnie składająca się z dwu części: Tempest's Staff, artefakt wykuty, jak wieść niesie, przez samego Eidolona. To właściwie tylko dzięki jego mocy miotania błyskawic Pani będzie w stanie przetrwać starcia z co potężniejszymi przeciwnikami!

ich niesamowitą wytrzymałość oraz zdolność rażenia „powierzchniowego” jest czymś, z czego nieszczęsny zbłąkany w tej śnieżnej krainie może jedynie szczerze się radować...

Takoż i układ wszystkich piętnastu lokacji, przez które przyjdzie nam się zbrojnie przebijać, jest czymś szczególnym (choć dla Hexena raczej typowym). I w tym bowiem wypadku mówienie raczej „o przygodzie”, miast zwyczajnego „parcia w przód” wydaje się być w pełni uzasadnione! Sama ich grafika zaś... O Bogowie, którzy wydajecie się mieć wzrok odwrócony od nieszczęsnego świata

U góry:
Krwistoczerwona barwa
tego dywanu jest o tyle
praktyczna, że nlelatwo
zapamiętać go krwią...

Wymagania: 24 MB RAM, polecamy akcelerator Open GL Internet: http://www.activision.com	Producent: Raven Software/ Activision Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
--	--

Utracone błogosławieństwo

Might&Magic VI The Mandate of Heaven

Po tajemniczym zniknięciu dobrego króla Rolanda królestwo Enroth powoli chyli się ku nieuniknionemu upadkowi. Władzę w imieniu małoletniego i uznanego za zupełnie nieporadnego księcia Nicolao sprawują regenci, których jedynym zajęciem jest nabijanie własnych sakw złotem poddanych. Pojawiają się katastrofy naturalne, powstają mistyczne kultы zła, a po drogach grasują bandy rabusiów, dzikusów i ozywieńców. Miastami rządzą lokalne bandy „rycerzy”, a kradzieże i morderstwa stają się powszechne. Po cichu mieszkańcy Enroth zaczynają szeptać, że królestwo uraciło Mandat Niebios potrzebny do prawidłowego sprawowania władzy...

LORD Y

Tak w skrócie prezentuje się świat przedstawiony w najnowszej - szóstej już części legendarnego cyklu Might & Magic obdarzonej podtytułem Mandate of Heaven. Dla przypomnienia: poprzednio szóstą częścią nazywana była gra Swords of Xeen, jednak w rzeczywistości była to jakby dodatkowa kampania do piątej części stworzona na tym samym „engine” przez firmę CatWare i szczerze mówiąc, przez wszystkich poza najbardziej ortodoksyjnymi miłośnikami cyklu (np. w mojej skromnej osobie) uznawana za raczej mierną. „Właściwa” szósta część przyniosła jednak wyjątkowo pozytywne zaskoczenie. Pierwszym, o czym warto nadmienić to fakt, że gra straciła swój charakterystyczny wizerunek, gdyż engine 2D zbliżony do tego z Eye of The Beholder nie rokował już żadnych nadziei w dobie „full rendered 3D”. Gra jednak wcale nie wyszła na tym źle. W chwili obecnej przypomina ona nieco Daggerfall, tyle, że grafika (pełne 3D) jest



lepszej jakości, choć chyba trochę słabsza niż w Battlespire (ale to tylko subiektywne wrażenie - i tak jest bardzo dobra) no i oczywiście mamy drużynę zamiast jednej postaci. Podobieństwo do Daggerfall widoczne jest również w rozmachu gry: ponad tysiąc mil terenu. Choć autorzy nie uściślili czy informacja ta dotyczy mil kwadratowych, morskich, czy jeszcze innych, to w każdym razie terenów do przemieszczenia, w tym istotnych z punktu widzenia gry lokacji, jest dużo a raczej DUŻO. Oczywiście są też żyjący własnym życiem NPC, i co ciekawe można ich werbować do naszej drużyny w zamian za udział w łupach, przy czym niekiedy oferują w zamian całkiem sensowne korzyści.

Zmianie w stosunku do poprzednich części uległa ilość postaci w drużynie i po części ich charakterystyki. Obecnie drużynę tworzą cztery postacie, przy czym tworzymy je samemu a nie dostajemy gotowe, jak to było praktykowane poprzednio (choć we wcześniejszych częściach można było w trakcie gry wymieniać własne postacie na inne - stworzone samodzielnie, a teraz tego nie ma). Poza tym do naszej drużyny można zwerbować dodatkowo dwóch NPC-ów.

Charakterystyki

teoretycznie pozostały niezmienione tzn. nic nie zabrano, ale dodano system umiejętności (skills) dość znacząco wpływający na zdolności bohatera do podejmowania określonych akcji i determinujący ich ewentualne efekty czy siłę. Przy rozpoczęciu gry każda postać może posiadać cztery umiejętności charakterystyczne dla jej profesji, przy czym poziom każdej z nich wynosi jeden (co oznacza możliwość posługiwania się umiejętnością, ale z dość „średnim” skutkiem). Kiedy członek drużyny zyska wyższy poziom doświadczenia, jego podstawowe współczynniki wzrastają bez udziału gracza oraz otrzymuje on pięć „punktów umiejętności” (skill points). Za te punkty może zwiększać swoją biegłość w poszczególnych umiejętnościach, przy czym zwiększenie poziomu np. z pierwszego do drugiego wymaga dwóch „skill pointów”, do trzeciego - trzech i dalej adekwatnie. Oczywiście nie opieramy się wyłącznie na czterech



umiejętnościach przydzielonych na początku. W gildiach, do których przynależność należy wykupić lub uzyskać można (oczywiście za odpowiednią ceną) nauczyć się innych a ogółem jest ich dużo i do tego zróżnicowanych. Dodatkowo oprócz punktowej wartości danej umiejętności na jej skuteczność (a raczej na skuteczność bazujących na niej czynności) wpływa tytuł eksperta lub mistrza (master) w danej umiejętności uzyskiwany za kolejną, niemałą kwotę pieniędzy po osiągnięciu określonego poziomu (ekspert wymaga czwartego poziomu, a master dwunastego). Na niektóre czynności - głównie jeśli chodzi o walkę, wpływa również czynnik losowy - szczęście, gdyż każda broń opisana jest parametrami, które określają ilość zadawanych ran nie za pomocą zwykłej liczby, ale „rzutu kostkami” z modyfikatorem. Aby przybliżyć złożoność (wybór broni jest dość istotną rzeczą) mały przykład: opis „3D3+5” oznacza, że dana broń zadaje minimum 8, a maksymalnie 14 ran. 3D3 oznacza trzy rzuty kostką trzycienną (kórej fizycznie nie ma - w grach fabularnych rzucamy zwykłą - sześciocienną i dzielimy wynik przez dwa, zaokrąglając w górę) czyli wyniki w danym przykładzie mogą wynosić od 3 do 9, natomiast modyfikator dodajemy do wyniku. Oczywiście fizyczne zadanie ran wrogowi zależy również od poziomu umiejętności posługiwania się daną bronią, siły atakującego i klasy zbroi przeciwnika (oraz kilku innych modyfikatorów) no i przede wszystkim najpierw należy w ogóle trafić, żeby cała ta procedura nastąpiła. Istotną różnicą w stosunku do reszty odcinków serii jest to, że cała gra toczy się teraz w czasie rzeczywistym, ale bez obawy: na czas walki można zatrzymać akcję i rozegrać wszystko klasycznie z podziałem na tury. Tutaj zauważyłem jedną znaczącą wadę w mechanizmie gry, a której to wady w poprzednich częściach nie było. mianowicie w trybie „turowym” nie można podejść do przeciwnika, i o ile nie przeszkadza to w walce z przeciwnikiem uzbrojonym w broń do walki w zwarciu (sam podejście), o tyle wróg z bronią rzucającą nie spieszy się z podchodzeniem, a w drużynie może być np. jeden łucznik i mag z wyczerpaną energią mana i już jesteśmy na straconej pozycji, gdyż cała reszta drużyny może tylko bezowocownie wymachiwać mieczami, sztyletami czy czymś tam jeszcze. Poza tym jednym niedociągnięciem nie mam jednak żadnych zarzutów w stosunku do mechaniki gry.

Po wypunktowaniu szczegółów technicznych czas rozwinąć fabułę. Otóż gracze wbrew pozorom nie są grupą lokalnych herosów co to smoka zabijają, staruszcze drzewa nazbierają itp. a co za tym idzie, będą musieli odzyskać tytułowy mandat niebios. Szczerze mówiąc są raczej zbieraną awanturników i to wcale nie najlepszych w branży, jakich pełno w każdej miejskiej karczmie i z którymi nie chce rozmawiać nawet większość chłopów. Pierwszym wykonywanym przez drużynę zleceniem również nie będzie wcale jakiś dobry, bohaterski uczynek, a wręcz

przeciwnie - dostarczenie listu od kultysty złego boga Baa (szczerze mówiąc nieźle się z Yasiem uśmialiśmy z tego „budzącego grozę” imienia) do regenta w Zamku Ironfist odległym o pięć dni drogi. Wykonując kolejne zadania, które zlecają zarówno urzędnicy w ratuszu miejskim, jak i zwykli mieszkańcy miasta nie ufający skuteczności prawa, uzyskujemy prestiż (wymierzony w punktach), który powoduje wzrost naszego znaczenia wśród NPCów i postaci napotkanych w grze. Zresztą nie mniej (a nawet powiedziałbym o wiele bardziej) ważną informacją jest to, że w Mandate of Heaven tak, jak w całym cyklu Might&Magic za wykonanie określonego „questu” otrzymuje się potężną (w stosunku do uzyskanych przez zabijanie przeciwników) ilość punktów doświadczenia. Urok scenariusza polega na tym, że w zależności od wykonania przez nas niektórych zadań możemy całkowicie zmienić naszą przyszłość (i co ważniejsze przyszłość całego Enrothu) - coś się wydarzy albo wydarzy się inaczej, albo stanie się coś zupełnie innego. Dodajmy, że świat zmienia się również niezależnie od naszych interwencji w miarę upływu czasu. W miarę wzrostu prestiżu coraz częściej przyjdzie nam wykonywać zadania zlecane przez szlachtę i samych regentów, przy czym niejako przypadkiem powoli przenikną do nas pogłoski o winnych zaginięcia Rolanda i utraty mandatu niebios. Ostatecznie drużyna - już z dużymi koneksjami na dworach okaże się jedyną grupą zdolną doprowadzić do odzyskania tegoż mandatu. I tutaj brawa należą się projektantom fabuły, która toczy się równoległe do poczyną graczy, ale niezależnie od nich i dopiero ostatecznie mogą zainterweniować w jej kształt. Jest to o wiele realniejsze, niż nadworny mag zgłaszający się do kilku niskopoziomowych obdartusów z prośbą o uratowanie królestwa, co też robią oni z ochotą, nie pytając o nagrodę - niestety takie rozwiązanie jest nagminne zarówno w co mierniejszych grach, jak i (wiele częściej) w scenariuszach fabularnych. Oczywiście nie oznacza to, że bohaterowie są beczkami, wręcz przeciwnie - wykonują mnóstwo zadań, ale na swoją miarę a w intrygi między arystokracją wklękają się jedynie przypadkiem. Na dodatek unikamy szablonowości zleceń i nudy objawiającej się np. po dłuższej grze w Daggerfall, gdzie wszystkie zadania odbywały się wg. tego samego schematu, tutaj każde z nich jest starannie przygotowane, co zresztą było charakterystyczne również dla poprzednich części. Za konstrukcję scenariusza należy się więc autorom chwala wiekiusia i niech łaska Nurgle'a spadnie na nich Amen.

Na koniec - jako o najmniej istotnych elementach prawdziwego RPG wspomnieć należy o grafice i dźwięku. Oczywiście grafika to „full 3D” i również oczywiście z wyjątkiem

potworów, które są w pełni bitmapowe i straszą klasyczną pikselozą. Nie wzbudza to jednak aż takiej grozy, żeby odrzucało od gry, a jeśli już podejść blisko, to wyglądają zupełnie przyzwoicie. Niestety, aby ujrzeć grafikę z najwyższą ilością detali, należy posiadać co najmniej 32 MB RAM ze wskazaniem na większą ilość i jakiś akcelerator (choć bez niego grafika nie będzie gorsza - tylko chodzi wolniej).

U dołu: Szkielety (o raczej słabi przeciwnicy, ale co do Dżina, to wolę ich „plynąć” wersję z tonikiem).



Muzyka jest i nie denerwuje - geniuszów na miarę muzyków Blizzarda trudno oczekiwać, ale źle nie jest.

Po dość solidnej walce z grą nasuwa mi się wyraźna myśl, że autorzy postanowili połączyć najlepsze rozwiązania z klasyki typu Eye of the Beholder czy choćby poprzednie części M&M z najlepszymi cechami nowatorskiego Daggerfall, unikając przy tym błędów obu typów gier. Co dziwniejsze, idea ta w pełni się udało i gra poza niezbyt istotną wadą wspomnianą w tekście nie pozwala nic sobie zarzucić. Tak więc kiedy zobaczycie ją w sklepach, należy kupować bez zastanowienia. Naprawdę warto.

Plusy:

- cała gra jest płynna i nie ma co się rozdrażniać

Minusy:

- niemożność podejścia do przeciwnika w walce na turę
- wymagania pamięciowe

Ocena:

9

	Producent: New World Computing/3DO
Wymagania: Win 95, P 100, 16 MB RAM, 170 MB HDD, PCI SVGA 1 MB, CDx4	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.mightandmagic6.com	

Szalone samoloty

Plane Crazy

Dawno, dawno temu, gdy na świecie panowała jeszcze Amiga, jeden z moich kolegów przywiózł z zagranicznej wycieczki wspaniałą grę. Mniejsza o to, jak się nazywała (ho po prostu nie pamiętam) - ważne jest to, że szybko stała się ona dla nas głównym zajęciem na długie wieczory. Gracz wcielał się w niej w pilota samolotu, przypominającego bardziej kształtem pocisk niż aeroplan, i ścigał się po różnych torach z komputerowymi przeciwnikami. Całość była naprawdę przyjemnie zrobiona, toteż zabawa dawała wiele radochy.

YASIU

To było kiedyś... Od tego czasu długo nie spotkałem się z grą, która byłaby symulacją wyścigów samolotów. Dopiero niedawno sytuacja ta uległa zmianie. Firma Inner Workings

wypuściła bowiem na rynek Plane Crazy

- szalone zawody samolotów dla równie szalonych ludzi. Dlaczego tak to ująłem: „szalone dla szalonych”? Ano ze względu na poziom trudności tras, które nawet na poziomie easy mogą zaskoczyć niejednego maniaka gier. Zresztą w ogóle dodanie do normalnych wyścigów trzeciego wymiaru, niesamowitych prędkości powyżej 500 km/h oraz ogromnej ilości przeszkód powoduje, że ściganie się nabiera nowego blasku. Wprawdzie były już podobne gry na PC, ale w żadnej nie współzawodniczyliśmy samolotami pędzącymi na najwyższych obrotach.

A wrażenia są naprawdę wspaniałe... Od choćby wpadnięcia z pełną prędkością do tunelu kolejowego i szaleńcze próby uniknięcia bliźszego kontaktu ze ścianami. A nie jest to, jak już powiedziałem, łatwe zadanie - samolotki są bardzo zwrotne i nawet lekki ruch drążkiem czy wciśnięcie klawisza powoduje gwałtowną reakcję. Dlatego nie jest to gra dla ludzi, którzy uwielbiają realistyczne symulacje - Plane Crazy po prostu nie ma z tym nic wspólnego. Ale miłośnicy wyścigów powinni być zadowoleni. Zanim zaczniemy latać, możemy sobie swój samolot pomalować - tzn. przypisać określone wzory skrzydłom, kadłubowi, statecznikom i silnikowi. Możemy również wybrać model samolotu, który najbardziej nam odpowiada, a



Plusy:

- rzadko wykorzystywane pomysły
- przyjemna dla oka grafika (z 3Dfx)
- zróżnicowane tory

Minusy:

- mało tras
- kiepska grafika (bez 3Dfx)
- brak wrażenia dużej prędkości

Ocena:

7

podczas mistrzostw - również rozbudowywać naszą maszynę o różne elementy, których ceny w porównaniu do wysokości nagród za wygrany wyścig są początkowo dość wysokie. Na szczęście z czasem to się zmienia i nasz „rumak” zaczyna coraz bardziej przypominać raketę niż samolot.

Jeśli już w ogóle mowa o mistrzostwach i tym podobnych rzeczach, to muszę wspomnieć, jakie tryby ścigania się są w grze dostępne. Właściwie to nie ma tu niczego nowego - pojedynczy wyścig na jednym z pięciu torów, wyścig z samolotem-duchem, a także pełne mistrzostwa, w których za wyścigi dostajemy

pieniądze i punkty. Niby nie jest tego wiele (tras i trybów ścigania), ale spokojnie - zapewni to dobrą zabawę na pewien czas. Wprawdzie łatwo jest zdenerwować się na gierkę, gdy podczas wyścigu nieustannie w coś uderzamy - ale cóż, taki jej urok. W ogóle w Plane Crazy utrudnianie życia jest całkiem dobrze rozwinięte. Dokuczają nam nazbyt zawile trasy i inni zawodnicy, którzy korzystają z każdej okazji, żeby nam dokopać - ale spokojnie, my też nie pozostajemy bierni. Aby trochę ponaprzyskrzać się wrogom, wystarczy zbierać niebieskie światełka, które są różnego rodzaju przeszkodzajkami odpalnymi jednym z klawiszy sterujących. Celne trafienie takim urządzeniem może spowodować, że samolot przeciwnika nagle stanie się cięższy o kilka ton lub zacznie



wyraźna, zróżnicowana i co najważniejsze - płynna. Szkoda tylko, że brakuje tu wrażenia szybkości - nawet lecąc wąskim kanionem nie zapoznacie się z „demonem prędkości” - a szkoda. Programiści postawili po prostu na wygląd, nie na wrażenia lotu. Wprawdzie jeśli popatrzyć na stronę dźwiękową, to grze nie można nic zarzucić - przyjemne odgłosy silników, komentarze i ciekawie zrobione efekty (np.

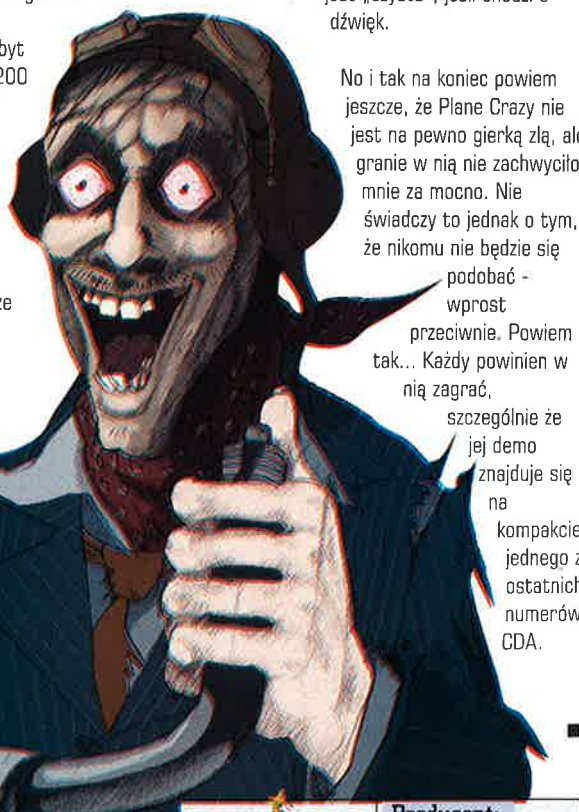
nagle sobie latać niczym pijany wróbel. Całkiem wesołe... Ale pomimo tego wszystkiego gierka nie ma tak dużej grywalności jak byśmy chcieli - mi na przykład (miłośnikowi wyścigów) dość szybko minął pierwszy zachwyt i zacząłem szukać dziury w całym.

Nie znalazłem w sumie niczego specjalnie rażącego, bo gra jest ogólnie zrobiona solidnie, ale mogę się przyczepić na przykład do słamazarznego engine, gdy nie mamy dopalacza grafiki. Nawet na P200 z 4MB kartą graficzną gierka nie chodziła zbyt rześko w rozdzielczości 320x200 - dlaczego tak się dzieje, nie wiem - może programiści zapomnieli już o czymś takim jak optymalizacja kodu i tylko na odczepnego dali grze możliwość działania bez dopalacza? A jeśli już o tym mowa, to muszę powiedzieć, że Plane Crazy przy włączonym dopalaczu wygląda naprawdę przyjemnie - grafika jest



samolotu w tunelu) sprawiają, że Plane Crazy jest „czysta”, jeśli chodzi o dźwięk.

No i tak na koniec powiem jeszcze, że Plane Crazy nie jest na pewno gierką złą, ale granie w nią nie zachwyciło mnie za mocno. Nie świadczy to jednak o tym, że nikomu nie będzie się podobać - wręcz przeciwnie. Powiem tak... Każdy powinien w nią zagrać, szczególnie że jej demo znajduje się na kompaktce jednego z ostatnich numerów CDA.



CD-ACTION
Wymagania:
 P166, 16ram, w95, directX5, 2xcdrom
Internet: <http://www.planecrazy.com>
Producent:
 Inner Workings/Eutropress
Dystrybutor:
 I.E.M.
 tel. (022) 6428165

INFO



Zaprasza do Jaskini Gier!
 Przetestuj grę, zanim ją kupisz!



Lubisz gry? Nie chcesz kupować kota w worku? A może tylko masz ochotę pograć z kolegami w sieci? Nic prostszego! Musisz tylko przejść się (lub przejechać) do najbliższej siedziby Empiku! Po co?

Empik ma dla graczy specjalną ofertę: grasz na dobrym sprzęcie w najlepsze gry! Choćby dziś. Po przetestowaniu gier możesz je kupić na miejscu. Jaskinie Gier czekają na entuzjastów komputerowego szaleństwa!

Twój magazyn komputerowy CD-Action proponuje ci udział w losowaniu bezpłatnych kart upoważniających do wstępu i grania w Jaskiniach Gier przez PIĘĆ pełnych godzin. Wytnij kupon, naklej go na kartę pocztową i wyślij na adres naszej redakcji z dopiskiem JASKINIA GIER. Nie zapomnij podać własnego adresu! Darmowe karty wstępu prześlemy wam pocztą. Wyniki losowania opublikujemy w następnym numerze CD-Action.

Poniżej znajdziecie listę z adresami wszystkich Jaskiń Gier działających na terenie Polski.

1. 41-500	CHORZÓW	ul. Wolności 28
2. 41-253	CZELADZ	ul. Bedzińska 81
3. 42-200	CZESTOCHOWA	ul. Najświętszej Marii Panny 63/65
4. 40-091	KATOWICE Megast	ul. Piotra Skargi 6
5. 31-469	KRAKÓW GEANT	ul. Bora Komorowskiego 37
6. 90-423	LÓDZ	ul. Piotrkowska 81
7. 10-118	OLSZTYN	ul. 1 Maja 18 / 19
8. 61-816	POZNAN Megastore	ul. Ratajczaka 44
9. 44-200	RYBNIK	ul. Sobieskiego 18
10. 50-026	WROCŁAW	Pl. Kosciuszki 21 / 23
11. 00-029	„W-wa „Megastore”	ul. Nowy Świat 15/17
12. 00-116	„W-wa „Sciana Wschodnia”	ul. Marszałkowska 116 / 122
13. 80-895	Gdańsk „Megastore”	Podwale Grodzkie 8

NAZWISKA SZCZĘŚLIWCY, KTÓRZY OTRZYMALI KARTY WSTĘPU DROKUJEMY NA STRONIE Z KONKURSAMI.



• Tak chętnie demowa
 karty wstępu do Jaskiń Gier!
KUPON

Znak

Dark Omen



Stary Świat to miejsce w najgłębszym wypadku niezbyt przyjazne, będące w istocie jednym wielkim polem bitwy. Bitwy pomiędzy Ludźmi a Orkami, Elfami a Goblinami, Krasnoludami a Skawenami. Bitwy o powstrzymanie ciągłego i nieubłaganego marszu Chaosu. Bitwy nieustającej, nie znającej litości. A w dodatku bez widoków na ostateczne zwycięstwo - celem jest bowiem jedynie przetrwanie kolejnego dnia...

ALLOR

Tak w najogólniejszym skrócie przedstawić można świat Warhammera, jednego z bardziej popularnych systemów RPG obecnego od pewnego już czasu i na naszym polskim rynku wydawniczym. Co ma to wspólnego z grami i dlaczego pojawia się poza ramami Królestwu Chaosu? Otóż za sprawą firmy Mindscape została nam, już po raz drugi zresztą, złożona bardzo kusząca propozycja zagłębienia się bez pamięci w mroczny świat rządzonego prawem Bojowego Młota, Odsłona pierwsza, o nazwie Shadow of the Horned Rat, odbiła się swego czasu echem dość głośnym, co spowodowane było zresztą nie tylko nowym spojrzeniem na temat "gry strategiczne". Cóż, nikt nie zaryzykował wcześniej przeniesienia skomplikowanej graficznie produkcji z powszechnie używanego jako system DOSa na platformę Windowsów. A przecieranie nowych ścieżek do najprostszych zadań nie należy... Tym bardziej, że windowsy tamtych czasów pracowały na maszynach przynajmniej o numer za słabych, ze śmiesznymi ilościami pamięci operacyjnej. Dość powiedzieć jednak, że na



szybkim 486 z dwunastoma megabajtami RAMu wszystkie problemy znikaly, a przyjemności z gromienia zielonoskórych nie było końca.

Obecnie sprzęt graczy jest jednak w większości wypadków nieco lepszy, doszły akcelerator - wszystko to zapowiadało kolejną wielką, przynajmniej dla prawdziwych strategów, ucztę i to w dodatku praktycznie niezależnie od tego, czy ktoś już prawdziwego Battle'a liźnął czy też czuje może do niego jakiś podświadomy wstręt.



Zresztą, niewtajemniczeni podchodzą do tego tytułu chyba nawet znacznie bardziej pozytywnie, bo maniakom zbyt wielu rzeczy będzie brakować... Ale w końcu bez przesady panowie -

jest to symulacja małej najemnej armii i to w dodatku ludzkiej, zbyt wiele zatem wymagać nie wypada. A poza tym i tak między nami oraz na marginesie, to ograniczenia stają się dokuczliwe jedynie w trybie multiplayer, w kampanii praktycznie się ich nie zauważa.

Taaa, kampania. Po prostu sól ziemi. Podobnie jak i w części poprzedniej, wciąga z siłą zaprawdę przepięknych mokradel, Z rodzaju tych z miłymi oparami

siarkowodoru i amoniaku. W dodatku tak bezdennych, że wydostać się z nich przed skończeniem gry po prostu nie sposób. Lepiej nawet nie wystawiać swej silnej woli na próbę, a grę instalować na początku weekendu i to jak najdłuższego..., tak by nie latać po lekarzach w poszukiwaniu kogoś, kto wypełni nam druk L4. I piszę to całkiem serio, ciekawa intryga rozwija się bowiem od początkowego demka do samego praktycznie rzecz biorąc końca, a że sklepiona została bardzo fachowo, więc napięcie trzyma. Niczym butelka... i to lejdejka. Czasami nawet kopie, gdy dochodzi na monitorze do utarczek słownych... Większość treści jest bowiem przekazywana w czasie pogadank między głównymi bohaterami dramatu. I mimo iż ich twarze - bo tyle się akurat na ekranie w większości wypadków mieści - tworzone są na bieżąco z teksturovaniach trójkatów, to oddanie mimiki postaci przewyższa umiejętności niejednego aktora spotykanego w typowych "multimedialnych" produkcjach. Doczepić się można jedynie do kompletnie rozsynchronizowanych ruchów warg w czasie konwersacji, ale jest to częściowo uzasadnione, jako że na krążku znajduje się parę wersji językowych gry. Nie zwraca się na to uwagi jeszcze i z tej prostej przyczyny, że reszta jest po prostu perfekcyjna, a tak wzuwających się w swoje role lektorów spotyka się stanowczo zbyt rzadko. No i same dialogi - scenarzyści także wykonali kawał porządnej roboty: nie są sztuczne i pozwalają się odprężyć, tudzież (w zależności od rozwoju sytuacji) szczerze zacząć martwić o swój przyszły los.

Ale, ale pogadanki pogadankami, oczym strzępieniem języka bitew się jednakowoż nie wygrywa. Do tego potrzebne jest wojsko, pole i wróg. Wojsko, czyli nasza mała najemna armia składa się ze znanego z części poprzedniej oddziału kawalerii Commandera Bernharda, w którego to postać się zresztą wcielamy, piechoty sierżanta Schepke oraz oddziału kuszników i tylko jednego, ale za to bardzo przydatnego, działa. Przez pierwsze misje siły takie wystarczają ze sporą nawiązką, a później, gdy jest już nieco gorzej, stan osobowo-oddziałowy nieco się na szczęście powiększa. Na polu walki spotkamy zresztą wielu starych znajomych, jak chociażby Svena Carlssona z Księstw Granicznych czy Ragnara - oczywiście wraz z jego Wilkami - z Norski. Do tego dochodzi jeszcze całkiem pokaźna liczba oddziałów zupełnie nowych, pojawiających się niestety w dodatku jedynie okazjonalnie. Kto nie chciałby mieć u



siebie przez cały czas małego oddziału ogrów czy paru Treemenów? Albo Imperialnego Czolgu na Parę? Ale, niestety, nie jest wieczne i prędzej czy później większość z tych bardzo wartościowych jednostek opuszcza naszą armię, co powoduje niestety wcale niemałe dylematy moralne: uzupełniać ich stany po kolejnych starciach czy spisać na straty - bo w końcu i tak nas na pastwę losu zostawia...

Dużej zmianie, prócz wojska, uległo oczywiście i samo pole - walki, rzecz jasna. Przede wszystkim dostało ono trzeciego wymiaru, co bardzo pozytywnie wpłynęło na urozmaicenie scenerii z martwą, aczkolwiek w większości wypadków dopiero po bitwie, naturą. Są więc i drogi biegnące w wąwozach z perfekcyjnymi miejscami do urządzania zasadzek, i położone na wysokich skarpach stanowiska dla łuczników czy dział. Jedyne problem stanowi fakt, że na tych bardzo ważnych ze strategicznego punktu widzenia stanowiskach przesiadują zazwyczaj oddziały kierowane przez komputer, a wygrzyż je stamtąd wcale nie jest tak łatwo, aczkolwiek za trzecim do danej bitwy podejściem odpowiednia taktyka jest już w większości wypadków wykrystalizowana - czeka się jedynie na ten nieosiągalny w wielu wypadkach łut szczęścia. Widok terenu ukazywany jest, podobnie jak w części poprzedniej czy wydanym nie tak dawno Myth, z wiszącej nad nim kamery, którą można w dość dużym zakresie oddalać i przybliżać, tudzież obracać. Brakuje jednakże widocznej z boku mapki. Jej brak wpływa niezbyt pozytywnie na orientację w terenie, ale można temu zaradzić. Po pierwsze zdołając krawędzie ekranu flagi pozwalają się mimo wszystko, po pewnym treningu, całkiem niezle w przebiegu bitwy orientować, po drugie natomiast w dowolnym momencie po wciśnięciu długiego klawisza u dolu klawiatury, zwanego potocznie, jak mi się wydaje, spacją, pojawia się mapka ogólna. Fakt, nie można na niej wydawać rozkazów, ale w końcu bitwy w okresie średniowiecza - a coś w tym stylu prezentuje, jakby nie było, Stary Świat - zbytnim porządkiem się nie charakteryzowały.

Co do samych niezbyt miłych wrogów... Przede wszystkim koniec z monotonią zielonoskórych - mimo iż zetrzemy się z nimi nie raz i nie dwa, to jednak głównym niebezpieczeństwem przez cały czas pozostaną Nieumarli. Z takim na przykład



niezbyt przyjemnym wampirem czy oddziałkiem mumii na czele... W porównaniu do nich orkowi Boyzsi to pryszczynie ginące na sam widok regularnego wojska, a

przecież spotkać można jeszcze choćby rydwany z bardzo kościstymi wierzchowcami czy takie tam szukające celu dla swych kos upiory. Wszystko to w dodatku roztacza dookoła siebie aurę strachu, a w walce i bez niej byłoby przeciwnikiem co najmniej równorzędnym...

Po tak miłych spotkaniach, nawet zwycięskich, (choć i przegrana naszej kariery nie przerywa), przychodzi nieuchronnie niezbyt miły czas powoływania uzupełnień. Został on, w porównaniu do części poprzedniej, rozwiązany nieco inaczej - nie ma już problemu ze znalezieniem chętnych, tyle tylko, że trzeba za nich słono płacić. A miłych, brzęczących i jarzących się w promieniach słońca owali zbyt wiele wcale nie ma. Tym bardziej, że za ich pomocą daje się dokupywać swym wojskom lepsze pancerze, co owocuje wprawdzie mniejszymi stratami w okresach późniejszych, ale kasę obciąża w stopniu zatrważającym - i to ze skutkiem natychmiastowym. Stąd też i



wcześniej opisane dylematy z oddziałami oddanymi nam pod komendę tylko tymczasowo, czy nagminne korzystanie z opcji Load/Save - bez nich skończyłoby się bardzo marnie...

Nieco inne zasady rządzą rozgrywką w multiplayer. Naprzeciwko siebie stoją dwie armie kierowane przez dwóch krzywo na siebie patrzących, choćby tylko wirtualnie (jako że zobaczyć się przez Internet zbyt łatwo nie jest), gościów. Cel banalnie prosty - na planszy musi pozostać jedynie ta lepsza z nich. Do wyboru jedna z dziesięciu map i praktycznie nieskończona liczba armii. Jak to - nieskończona? Po prostu swoich podkomendnych wybiera się z pewnej puli udostępnianych przez program jednostek. Każda jednostka ma swoją cenę w złotych monetach, a dowódca ustaloną pojemność kufru - i w dodatku nie dysponuje on podwójnym dnem - siły są więc raczej wyrównane. Przywodzi to na myśl zasady standardowego Warhammer Fantasy Battle, ale jest jednak dużo bardziej ograniczone. Cóż, trzy różne oddziały elfów, jeden krasnoludów, dwa z Bretonii - nie jest to wiele, żeby nie powiedzieć, że praktycznie rzecz biorąc nic... Ale, jak głoszą plotki, dodatki są już w drodze. Gdyby tak jeszcze powstała jakaś oficjalna liga - bo co do nieoficjalnej, to jestem tego praktycznie rzecz biorąc pewny - ech, pomarzyć można, choć patrząc na sieciową karierę Quake'a nie wydaje się to aż takie niemożliwe... Tym bardziej, że



cena gry w porównaniu do kosztów wystawienia własnej armii jest bardzo przystępna - no i niczego nie trzeba malować! Gdyby jeszcze rachunki za telefon były gdzieś niższe...

W jakie zatem mógłbym uderzyć klawisze na podsumowanie? Gierka jest po prostu super, ocena jak najbardziej zasłużona. Fakt, że multiplayer jest nieco, jeśli chodzi o dostępne siły, za bardzo ograniczony, ale i tak większość graczy gra głównie samodzielnie, a kampania w Dark Omenie jest, well, sorry jeśli kogoś urażę, but jest taka naprawdę, po prostu b-o-s-k-a, choć w tym miejscu zaczynam się już chyba powtarzać. W związku z tym pozwolę sobie jeszcze na dwa słowa zachwytu nad muzyką i grafiką: nadmienię, że wstawki filmowe są na poziomie całkiem; całkiem i podsumuję: do sklepu marsz! Dark Omen kupować! I grać, grać, grać...

Plusy:

- design planszy
- perfekcyjnie rozwijana Intryga
- muzyka
- tryb multiplayer
- grywalność
- mnóstwo odwołań do Shadow of the Horned Rat

Minusy:

- dalsze misje mogą być zbyt trudne, ale w dobie gier zbyt prostych jest to raczej zaleta...
- w porównaniu do Fantasy Battle nieco zbyt skrojona

Ocena:

9



Producent: Mindscape / Electronic Arts	
Wymagania: W95, P120, 16MB RAM, SVGA 2MB DirectX 5.0, CD-ROM x4	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.ea.com	
INFO	

Show musi trwać?

Queen: The Eye

Gra typu action-adventure: Queen the Eye, z przedsiębiorstwa produkcyjnego Electronic Arts, pojawia się na firmamencie i od razu wywołała falę komentarzy. Siłą rzeczy, gdy w grę wchodzi kultowy, jeden z najlepszych rockowych zespołów na świecie, fani automatycznie precyzują swoje wyobrażenia i spodziewają się, że gra będzie po prostu związana fabułą z zespołem. Tak się jednak nie stało. Queen the Eye oprawiono co prawda w muzykę Queen, w większości lokacji możemy odnaleźć związane z zespołem gadgety, elementy scenarii itd. (np. w The Innuendo Domain zarówno motywy graficzne wzięte z okładek tej płyty, jak również najwięcej utworów muzycznych zaczerpniętych z albumu Innuendo). Prawdopodobnie wyznawcy Mercurego, Deacona, Maya i Taylora zauważą znacznie więcej nawiązujących czy wręcz siłą przeniesionych z bogatej bibliografii zespołu, szczegółów. Mimo wszystko scenariusz nic nie wnosi, postacie nie mają praktycznie nic wspólnego z liderami Queen i tylko muzyka w tle na pewno nie pozostawia żadnych wątpliwości. Jeżeli będziecie o tym pamiętać i nie zniechęcicie się w pierwszej krainie, w której gra jest niemal zwykłą bijatyką (najbardziej zbliżoną do The Crow), to później przekonacie się, że Queen the Eye może Wam jednak zaoferować potężną dawkę emocji i jest po prostu wciągająca.

CZARNY IWAN

Zanim zatopicie się w grze, kilka słów o story. Akcja gry rozgrywa się w roku 2150, kiedy to potężna sieć informatyczna już dawno oplotła kule ziemską, oferując szereg usług, które zlikwidowały konieczność opuszczania domostwa i jakiegokolwiek wysiłku. Wszystko byłoby cacy, gdyby ludzie nie skonstruowali biotechnologicznego stwora, który był niczym innym jak potężnym superkomputerem sterującym siecią. Jak się później okazało, „Eye” (tak go nazwano) miał potężnego buga. Zanim ludzkość zorientowała się, że z komputerem jest coś nie tak, ten zdążył już przejąć kontrolę nad światem. Niestety stał się autonomiczną częścią sieci i nie można go było po prostu wyłączyć czy zanieść do serwisu, jak zepsuty mikser lub odkurzacz. Eye ostro zabrał się do roboty, w mig stworzył własną armię i po prostu podbił Ziemię i zniewolił ludzkość. Jedynym problemem i że tak powiem „solą w oku” naszego tyrana, stała się muzyka, której Eye szczerze nienawidził. To muzyka potrafiła pobudzić ludzi, uzmysłwić im zło Eye i zmusić do walki. Ponieważ archiwa muzyczne ludzkości były przeogromne, Eye odizolował te miejsca i wysłał agentów, aby systematycznie niszczyli muzykę. Jeden z agentów w głębi serca sprzeciwił się jednak tej decyzji, co spowodowało na niego natychmiastową katastrofę. Został skazany na Arenę, gdzie miał umrzeć. Nawet jeżeli przeżyje, to do wykończenia tytułowego złośliwego narządu wzroku ma jeszcze bardzo daleko...

Kiedy odpalilem Queen...

przez kilka godzin czułem się szalenie rozczarowany.

Gra została podzielona na pięć dużych etapów a pierwsza płytka, to właśnie preludium, czyli The Arena.



Dubroc (tak zwie się bohater) spada w cyberpunkowy świat, gdzie oczekuje na niego cała masa mięsa do rozwalenia i aż siedmiu superbosów z wymalowanym na twarzyczkach mordem (nie mylić z mordą). Wątek,

jakby przepisany z przesławnego filmu Running Man, ze Szwarcusiem w roli głównej, tyle że film był bardziej ekscytujący. Nasza gra w tym świecie polega po prostu na łażeniu z lokacji do lokacji, zbieraniu pukawek i Lodestone (o czym za chwilę) oraz szatkowaniu towarzystwa, które stanie na drodze. Zabawa w tym momencie jest średnio ciekawa. Przede wszystkim dlatego, że sposób prowadzenia postaci, a już wyjątkowo tryb walki, jest nie dopracowany. Co z tego, że Dubroc może wykonać naprawdę świetne, doskonale uchwycone dzięki motion capture techniki, skoro facet nie potrafi szybko się odwrócić we właściwym kierunku, co oznacza, że cały czas zbiera po nerach? Prawie nigdy nie zdarza się, żebyśmy walczyli z jednym przeciwnikiem, zazwyczaj jeden okłada nas po buzi, a drugi wali bęchą w potylicę. Kiedy punktują Dubroca, a ten odwraca się jak ślimak na zakręcie, nie mamy szans.

Na arenie nie spotkacie dżentelmenów. Zazwyczaj natkniecie się na opancerzonych żołnierzy i roboty. Pierwsi mają wam do zaoferowania tradycyjny ołów w 9-cio milimetrowych ampułkach, natomiast drudzy

noszą poręczne gazurki i znają aikido. Niestety trzeba ich walić po łbach godzinami, aby padli a jeszcze gorzej jest z bossami. Nie rozumiem jaki jest cel przyświeca temu rozwiązaniu, ale osobiście przekonałem się, że może doprowadzić to do nerwicy. Gra nie ma stopniowanej trudności, a ustawiona jest

chyba na poziomie hard. Większość pojedynków musimy przerywać, aby zapisać stan gry. Inaczej nie mielibyśmy praktycznie możliwości ukończyć areny. Rozśmieszło mnie również, że z kilku przeciwników (zazwyczaj

trzech) w dość łatwy sposób można pozbyć się dwóch. Wystarczy biegać w kółko, naokoło nich i co chwilę się zatrzymywać, aby chłopcy zgłupieli i powystrelali się nawzajem. Taka sytuacja nie powinna mieć miejsca i jest to zwykłe niedopracowanie. Jeszcze jeden mały zarzut precyzuje się w odniesieniu do pracy kamery. Mimo że ukazuje ona nienagannie każdą lokację, a kolejne ujęcia wyglądają jak migawki w dobrze zrealizowany film akcji, to jednak takie rozwiązanie zawodzi na całej linii w trakcie walki. Ponieważ przemieszczamy się, zmieniamy dystans, nagminnie spotkacie się z sytuacją, gdy nagle scena robi się malutka, a postacie gdzieś tam w dole walą się po czerepach. Właśnie dostaliśmy ujęcie z szerszej perspektywy... Zanim krew zdąży nas zalać, nasz bohater będzie już zimny i sztywny. Oczywiście kamera jest automatyczna i nic nie można zrobić. Wszystkie te niedogodności wpływają bardzo negatywnie na komfort gry, a odbiorca czuje się tak, jakby zaoferowano mu coś, czego nie zamawiał. Co prawda kolejne płytki łagodzą nieco te negatywne odczucia, ale mimo wszystko pewien niesmak pozostaje.

Aby zakończyć tego pasjansa z trupów w The Arena, musicie mieć siedem kamieni Lodestone. Magnetyt będzie konieczny, by uruchomić specjalne wrota, które wyniosą Was do ostatniego bossa Areny. Lodestone umieszczamy w specjalnych łóżach, co uruchamia windę. Całe urządzenie do bólu przypomina podobne wrota z Turoka, dzięki którym mogliśmy przenieść się do następnej Zaginionej Krainy. Nie traktujcie tego jako zarzutu o plagiat. Kiedy gra się od kilku lat we wszystko, co zakwitnie na rynku, pewne pomysły muszą się kojarzyć...



Gdy wydostaniecie się z Areny, program poprosi o następną płytkę. Co najdziwniejsze, odinstaluje wcześniejszą, więc przyjdzie pożegnać się z save'ami! Jest to rozwiązanie delikatnie mówiąc nienajlepsze. Nieco inna sytuacja dotyczy samej gry. Zdziwiająco nabiera ona kolorytu i klimatu. Pojawiają się wreszcie postacie, z którymi można tylko porozmawiać, a nie wyłącznie łać się po żebrach. Należy dokładnie słuchać wskazówek, by rozwiązać pierwsze zagadki. Zbieramy przedmioty i próbujemy je umieścić w łamigłówce, jaką zaserwowało nam Eye. Co najdziwniejsze, gra nagle wciąga, a gracz nie może oderwać wzroku i uszu od kakofonii obrazu i dźwięku. The Theatre składa się z kilkunastu doskonale zaprojektowanych lokacji. W oranżerii zaskoczy Was gorąco emanujące z monitora. Wśród tropikalnych roślin znajdują się również mięsożerne... Kroki Dubroca glucho odbijają się echem, gdy przemierza olbrzymią salę w muzeum. Gabloty z eksponatami naprawdę przyciągają uwagę, co tu robi ta drewniana figura... jakby pinokio? Co tam, nieważne. O! czyżby to była szpula filmu!? Ale miałem szczęście! Hmmm? Ta maszynaria to chyba projektor z początku wieku... a ja mam film! Nagle uderzenie

muzyki, jaką usłyszeć można tylko w cyrku lub z szafy grającej - figura „pinokia” niespodziewanie ożyła! Ma chyba złe zamiary. Może przesunę tą dźwignię w kącie?! Wskazówki na olbrzymiej tarczy nad holem zaskrzyptały...

Ta scenka, to ułamek przeżyć jakie czekają zwiedzających muzeum gości. Chyba jeszcze lepiej niż w Dark Earth wykonano scenerie i komnaty. Są po prostu doskonałe i aż korci, aby „pościągać” sobie screeny, wydrukować i powiesić na ścianie. Nie zapominajcie, że klimacik cały czas podsyca muzyka Queen, która doskonale współgra z obrazem. Ścieżki dźwiękowe ze wszystkich płyt Queen (również z Made in Heaven) odnajdziecie na każdej z płytek (w formacie CD Audio). W większości są to co prawda tylko kilkunastosekundowe motywy, jednak w wypadku kilku przebojów, możemy wysłuchać całej piosenki. Miło również, że nie wszystkie utwory są tylko instrumentalne.



U dołu:
Dubroc usłyszał właśnie
świdrujący vocal Freddiego.

Freddie zaśpiewa jeszcze raz... Na składanym arkuszu umieszczonym w pudełku z grą znajdziecie listę piosenek, czas sekwencji, nazwę płyty z której pochodzi. Niezrozumiale jest tylko, że utwory na płycie nie zgadzają się z pracownice opracowaną listą. Wstyd.

Queen the Eye to ciekawa gra, nieco odbiegająca od stereotypu gatunku. Gdyby tylko wyeliminować wspomniane błędy, wprowadzić więcej elementów przygody i usunąć gości z pałami za każdym zakretem, to... chyba chciałbym niemożliwego. Cóż, gra jest po prostu nie dopracowana, mimo że perfekcyjnie scenerie, dobrze poruszające się i zachowujące postacie oraz niezłe zagadki w scenariuszu sugerują coś innego. Być może na pierwszy rzut oka Queen the Eye skłania do natychmiastowego zamknięcia się z nią w pokoju na najbliższe miesiące, jednak po chwili zapal stygnie. Nawet to nie znaczy, że Queen the Eye można odstawić na półkę z napisem Niewypały. Ta gra jest dobra, choć budzi zastrzeżenia. I to właśnie jest jej problem.

Plusy:

- muzyka
- sceneria i wydźwięk
- interaktywne
- interaktywne
- interaktywne

Minusy:

- brak pomocy
- brak pomocy
- brak pomocy
- brak pomocy
- brak pomocy
- brak pomocy
- brak pomocy
- brak pomocy
- brak pomocy
- brak pomocy

Ocena:

6



Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	Producent: Phil Symes, Cowan/Symes
Internet: http://www.ea.com	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766

Cienka, czerwona linia

Redline Racer

W odniesieniu do tzw. potencjalnych i niezwykle prawdopodobnych hitów, ohycie czy raczej - "ohygerowanie" nauczyło mnie pewnej rezerwy. Nie od dziś wiadomo przecież, że niemalże każdy, a jeszcze oczekujący na swą premierę program jest według jego twórców (a ściślej: zainteresowanych żywotnie sukcesem koleś od marketingu i reklamy) bez wata idealny! Jak to natomiast jest w rzeczywistości, wszyscy doskonale wiedzą... Podczas "prania", czyli zabójczych redakcyjnych i domowych testów wychodzą niewidoczne dotąd plamy w postaci wyrażniukich niedorób i niedoróbek. Efektem jest swoista degradacja: z tego, co "było" tak rewelacyjne, na zaledwie poprawne... Jakież przykłady?! Ależ proszę bardzo: Warlords III, Ubik czy - jak wieść gminna niesie - Unreal... A to przecież zaledwie kilka spośród co nowszych tytułów, które sprawiły tak niesympatyczną niespodziankę...

GEM.INI

No tak. Dlaczego jednak o tym z taką pasją piszę? Ano dlatego, że na szczęście zdarzają się chlubne wyjątki od powyższej, raczej powszechnej i raczej przynębiającej, reguły. Oto bowiem najzupełniej zgodnie z zapowiedziami, co więcej: szeroko zakrojoną kampanią reklamową (efekty także na stronach poprzednich numerów naszego piśmka) pojawił się na komputerowej scenie (nie Scenie) prawdziwy gigant: Redline Racer, dzieło (w ścisłym znaczeniu tego słowa) znanego i coraz to bardziej rozkręcającego się Criterion Studios.

Redline Racer to - najprościej mówiąc - zrywająca kask z głowy (wraz z włosami) giera zręcznościowa aspirująca do miana "emulatora wyścigów pięćsetek". Wspomniane pięćsetki zaś to nic innego jak stalowe potwory na dwóch kołach (tylne szerokie jak u ciężarówki), wyposażone w silniki o półlitrowych komorach spalania... Pół litra, czujecie?! Przy ciężarze całości jest wręcz zabójcze. Dlatego też smok taki potrafi wykręcić (i wykręca) prędkości, o których strach mówić... Oczywiście tylko wtedy, gdy ktoś okaże się na tyle szalony, że odważy się wsiąść na coś takiego i pozwoli czemuś takiemu się ponieść! Na tyle "odważnych" (i majątnych) jest jednak niewiele... Nie da się ukryć zatem, że wszyscy pozostali są w jakiś

sposób pokrzywdzeni. Nie dane im (nam) bowiem będzie skosztować uroków swobodnej jazdy i pofolgowania tkwiącym w nich (nas) demonom (a co tam jeden!) szybkości. Na szczęście jednak mamy peceta... I ludzi takich jak ci z Criterion Studios, którym najwyraźniej żal się zrobiło tych bardziej rozsądnych i postanowili umożliwić im (nam) zrobienie tego samego, bez ryzyka utraty

może zmienić komplet: motocykl + wariat na nim siedzący w niezidentyfikowany obiekt latający?! Kto odważyłby się wjechać na takim "rowerku" na ośnieżone alpejskie drogi?! Kto wreszcie śmiałby jak pocisk po krętych uliczkach miasta, i to w dodatku w nocy?! No kto?



jakichś niezbędnych dla życia elementów czy nawet - z przeproszeniem - narządów. Zresztą - co ja piszę! Umożliwili oni dokonanie czegoś znacznie więcej: kto bowiem, nawet z tych szalonych, dosiadłszy TAKIEGO stalowego rumaka odważyłby się pędzić z prędkością dobiegającą do trzech stów po plaży, gdzie najmniejsza górka piachu

Tego zaś typu atrakcje oczekują nas właśnie w Redline Racerze. No, ale dosyć już tej propagandy... Zajmijmy się tym, co podano. Rywalizacja to słowo-klucz tej gry. Jej narzędziem w tym przypadku są super-biki dostępne w liczbie ośmiu. Aby jednak oszczędzić graczom frustracji wynikającej z konieczności wyboru, a ponadto wodzić ich na pokuszenie nieznanym (nieznane nęci, nieznane mami), na wstępie pojeździć możemy na zaledwie trzech. Dodawać, że na najbardziej lamerskich - nie ma zapewne potrzeby. Później jednak, gdy pilnością i pracą dotrzemy do tych wyżej usytuowanych - będzie z czego wybierać i czym się emocjonować. Ostatni z nich bowiem, o wiele mówiącej nazwie Lightning (Błysk), pędzi przed siebie jak pocisk, wszystko i wszystkich pozostawiając daleko w tyle... Na prostych! Na zakrętach bowiem będziemy mieć niepowtarzalną (co najmniej do kolejnego wirażu) okazję przyjrzenia się układowi toru i okolicznemu krajobrazowi... z góry. No, chyba że damy ostro po hamulcach... Hamulce są jednak dla lamersów, czyż nie?! A tak w ogóle jest na co popatrzeć i z dołu... Torów, na których toczy się walka demonów prędkości jest bowiem aż 10. Lecz znowuż nie do wszystkich mamy dostęp już na wstępie: na początku są trzy. Podobnie jak w poprzednim przypadku - najłatwiejsze. Chociaż, jakby się nad tym zastanowić: niezupełnie - Sea Fall Bay całkiem ostro daje w kość... Ale, ale! Dopiero po wygraniu na tych trzech na poziomie easy i medium (jest jeszcze - jak łatwo się domyślić - hard) zyskujemy dostęp do trzech kolejnych - motorków i trzech kolejnych torów; po zaliczeniu trzech kolejnych... i tak dalej, i tak dalej... Na samym końcu, gdy "wyjeździmy" już wszystkie normalne i "lustrzane" tory (ostatni nosi znamienne nazwę Metropolis i umiejscowiony jest "gdzieś w Europie" -





zagrać postacią odpowiadającą w pełni jej własnej płci... Rzeczą znacznie jednak bardziej istotną jest to, że naszego potworka prowadzić można na jeden z czterech sposobów: trzy z nich - określane zazwyczaj mianem "kamery zza pojazdu" są mało (czy raczej mniej) może spektakularne, co jednak w pełni

rekompensowane jest wygodą kierowania. Ostatnia bowiem (roboczko określana mianem "spod światła") niezbyt nadaje się do jazdy. To znaczy: nadaje się - emocje jej towarzyszące

powstrzymam się od komentarza) otrzymamy wgląd do rzeczy naprawdę niestandardowych, szalonych, więcej: niezwykle ziemskich... Jak bardzo, będziecie jednak zmuszeni sprawdzić sami. Ja nie zdradzę ani szczegółu...

Wygląd torów, po których suwać zwykły "pięćsetki" nie mieści się w zwykłym prozatorskim opisie; to już niemalże kwestia poezji! Dotychczas lepszą grafiką mogło (może) poszczycić się jedynie Monster Truck Madness... Ta z Redline Racera jednak ostro depta mu po tylnych oponach! Począwszy bowiem od torów, umiejscowionych "środek fali" szumiących, "środek kwiatów" powodzi..., przez plażę, górskie śniegi (atakujące i od dołu, i od góry) czy wreszcie na drogach słonecznej "Kill-a-forni" - zawsze jest coś, co zachwyci. Czasem to coś to wspinała wapienna jaskinia (maszynkom w ciemności świecą się oczy!) czy fale oceanu równomiernie obmywające brzeg, czy też wspinała panorama doliny uchwycona (w trakcie krótkiego lotu) przy - teoretycznie - zjeździe ze szczytu góry... A już szczególnie głęboko zapadł mi w serce tor "zimowy", w którym pojawia się tunel tak wąski, że nawet motocykl ma z nim trudności... Czap! Dodatkowo każdy z torów "wypasowany" został w pewnego rodzaju ruchomą graficzną przeszkodą: czasem jest to pociąg, na który wręcz trzeba się gapić, czasem zaledwie para albatrosów... Nie to żeby przeszkadzały te nagle pojawiały się na torze, skąd? One po prostu towarzyszą jeździe i - mniej lub bardziej skutecznie rozpraszają uwagę... I w przypadku Redline Racera wspomnienie o obsłudze Direct 3D oraz "rdzennego" 3Dfx-a wydaje się nietaktem. Oczywiście: "on board"... Co więcej: akcelerator kompatybilny z Directem jest niezbędny!

O'kay. To, co już jest, to maszyny i tory. Pozostało najistotniejsze: tzw. czynnik ludzki. Oto bowiem gracz może wcielić się bądź w męczyznę (większy - roztając się z motorem ryczy barytonem), bądź też w kobietę (mniejsza - krzyczy altem; hmm: nie TYM altem). Wbrew pozorom ma to znaczenie, gdyż podczas multiplaya Jaspin (i Allor ;) mogła



na głowę biją wszystkie pozostałe, jednak kołysanie się horyzontu w połączeniu z nie najszcześniejszą perspektywą nie daje możliwości racjonalnego kierowania. Jest aż nazbyt szybko, nazbyt dynamicznie... Te emocje jednak, ech...! Jak - nie przymierzając - w Eurosporcie. Istotnym plusem widoków "zza" jest również fakt, że znacznie lepiej widzimy "składanie" się koleśki podczas wiraży, jak również swoistą komunikację pomiędzy zawodnikami (zwłaszcza w multiplayer): gest tryumfu czy - jak interpretowali go niektórzy - zapowiedź odwetu... Z perspektywy tej znacznie lepiej jest napawać się efektem "boosta" - uniesieniem kola (mogącym prowadzić nawet do kapotażu, czyli wywalenia się na plecy!) i towarzyszącym temu niesamowitym wykopem maszyny! Prędkości uzyskiwane (chwilowo) podczas boostowania mogą osiągnąć nawet cztery setki... i więcej! Z drugiej jednak strony widok z "oczu przedniego kola" oszczędza nam dość smutnego widoku fruującego i odbijającego się od elementów terenu sztywnego jak dęcha zawodnika... Nie wspominając nawet o równie sztywnym i równie "nietykalnym" motocyklu. Nie mówiąc już o możliwości pomykania po skałkach. Rozumiecie?! Jak crossówki! Cóż, Redline Racer to jednak "jedynie" zręcznościówka...

Ale za to jaka! Ja sam, jako osoba, która do wyżej wymienionego typu gier odnosi się z chłodną rezerwą (by nie powiedzieć - z niesmakiem czy wręcz - serdecznym obrzydzeniem), nie ma co ukrywać: całym sercem pokochałem Redline Racera! Giercuje się bowiem wysmienicie! I to nawet mimo (a może właśnie dzięki temu) tych wszystkich niezbyt realistycznych elementów! O jego klasie i swoistej magii świadczyć może również fakt, że tuż przed chwilą - w momencie gdy pisałem słowa: "czynnik ludzki" - zjawiał się tu Yarex (typ z DTP) i górując nade mną (on stał, ja siedziałem) chciał zważyć mnie ze stanowiska pracy i pograć, jak on to określili: "na motorkach". Konflikt zamiarów rozwiązałem na swoją korzyść używając klucza francuskiego, jaki od kilku dni pęta się po redakcji. Sądzę, że obudzi się on akurat, by zdążyć złożyć ten tekst...

A co do tytułu... Otóż właściwie należałoby zdemontować pogłoski narosłe w związku z niewłaściwą interpretacją nazwy. W tej grze jedyną ciekawą (i wcale nie czerwoną) linią jest płyta ekranu monitora oddzielająca grającego od całkowitego zanurzenia się w gierze! A jako że zagrożenie to jest zupełnie realne...

Plusy:

- odjazdowe (dokładnie!) tory
- świetna grafika
- kapitalny dźwięk (ach, te wrzaski!) - support pod 3D
- 8 typów maszyn (+ sześć niespodziewanych)
- obsługa Force Feedback'ów
- pełen czad!!!
- multiplayer

Minusy:

- "dechowacze": motor i pasażer

Ocena:

8

	Producent: Criterion Studios/Ubisoft
Wymagania: Win 95, P 166, 32 MB RAM, akcelerator, Direct 3D	Dystrybutor: LEM tel.(022) 6428165
Internet: http://www.ubisoft.co.uk	

INFO

III

IASTO FREEPORT OGŁASZA

FALA PRZEMOCY. BEZPOŚREDNIO

ZWIĄZANA Z PRZEMOTEM I KRYKOTYMI

ZWIĄZANE U-4. LUDZIE NA CIEPLI

ŻYJĄ W TAJEMNICZYM OKOLICZ-

POSIADAJĄ A WICE OPLANOWANY

WTAJANY. ŹRÓDŁA PODAJĄ

ŻE SINTÉK INDUSTRIES

I JEJ ZABÓJCZA RĄPI PREZES

ELEXIS SINCCLAIRE MAJĄ JAKIS

ZWIĄZEK Z CAŁYM TYM

SZALEŃSTWEM

ŻYJĄC NA WIEŻY KLASY PRACOW-

NIKIELN OCHRONY. DO CIEBIS WRAŻANIE

PUKOWITKI JONNIE R. BLADE PRZEK

ZBADANIE SPRAWY I ZDEWISKOWANIE

CZEGOŚ LUB KOGOŚ ODPOWIEDZIALNEGO

ZA ZAKŁADANIE HAOS.

ritual™
entertainment
www.ritual.com

Windows®95/NT
CD-ROM

ACTIVISION®
www.activision.com

W SAMYM CENTRUM AKCJI

Przebiegała się przez przełaz-
jące i bardzo rozbudowane
poziomy, prowadząc
śledztwo w sprawie
żółtych epidemii, która
opłowiwała miasto.



Broń, jakiej jeszcze nigdy
nie widziałś.

W Twoim arsenale znajdują się
karabiny snajperskie z celownikami
laserowymi, zdalnie sterowane
ładunki wybuchowe i broń tak
potężna, że jeden pocisk rozewnie
przeciwniła na strzępy.



INTERAKTYWNE
ŚRODOWISKO

Spaceruj, biegał, pływaj, a nawet
puknij w szcziół różnych świat-
ach przedstawionych przez pięć
i sześćdziesiąt grafik, oraz
bogatą fabułę.



PRACUJĄC W CZĘŚCI DLA
WIELU GRACZY

Spędził swoich sił na jed-
nym z najbardziej inten-
sywnych etapów trybu
"DeathMatch", likwidu-
jąc innych przez modół,
sieć LAN i Internet.



SCM
LICOWANIE MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EAPK Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chocimowska 3C, 02-935 WARSZAWA
Tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Widzisz tylko to, co chcesz zobaczyć

3D Dół

Flipper 3D

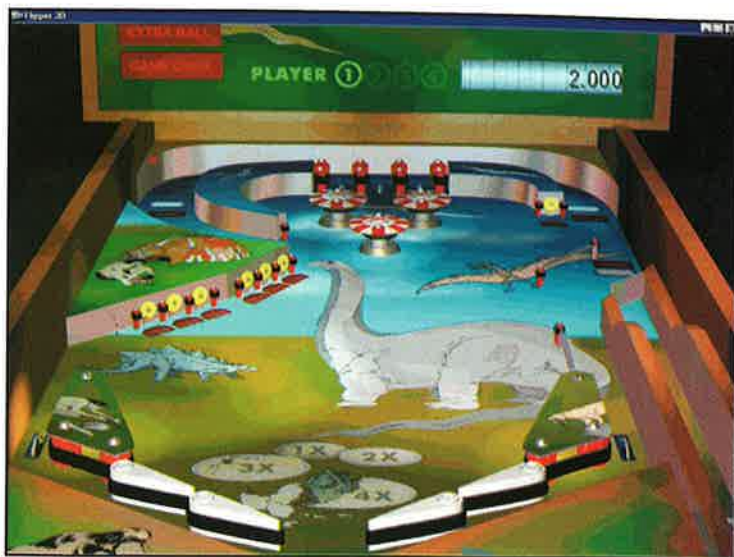
Trzy wymiary, trzy stoły, potrójna rozpacz. W zasadzie podsumowywać grę powinno się na końcu recenzji, jednak w tym wypadku zrobię wyjątek z uwagi na to, że nie każdy czyta recenzje do końca, a przed grą Flipper 3D chciałbym ostrzec każdego. Młośnikiem flipperów jestem od dawna, i mimo że jedne gry podobają mi się bardziej, inne mniej, to nie było jeszcze takiej, która nie podobałaby mi się wcale. (Nie)chlubnym wyjątkiem jest jednak niestety Flipper 3D.

LORD Y

Gra oferuje trzy stoły: Super Race, Space Warp i The Source. Teoretycznie każdy z nich różni się klimatem. Pierwszy wyobraża wyścigi samochodowe, drugi oferuje klimat rodem ze Star Trek, a w trzecim zapoznamy się z przeszłością Ziemi (Dinozaury). Jednak poza rysunkiem na białce nie da się tego "klimatu" wyczuć. W opisywanym przeze mnie niedawno Balls of Steel do tematyki stołu nawiązywały wyraźnie wszystkie jego elementy, a tutaj niczym się one nie różnią. To, że wszystkie rampy są do bólu standardowe, jeszcze nie jest najgorsze, ale już fakt, że jest ich straszliwie mało - owszem. Pierwszy stół, Super Race, wygląda na najlepiej przygotowany: sześć ramp, cztery łapki, mniej więcej wiadomo, o co chodzi. Natomiast dwa pozostałe to już rozpacz, a w szczególności, jeśli chodzi o ostatni, bowiem jedna rampa, trzy "grzybki" i kilka przycisków do zapalenia umieszczonych w łatwo dostępnych miejscach to raczej niezbyt atrakcyjny pomysł. Niemniej jednak tak właśnie wygląda The Source. Kilka

dni temu grałem na "zwykłym" (niekomputerowym) flipperze i mimo braku atrakcji, jakie oferował Balls of Steel, zabawa była przednia. Niestety Flipper 3D nie oferuje żadnych ciekawych rozwiązań. Jediną cechą pozytywną jest możliwość przełączania między trybem 2D i 3D oraz rozdzielczość do 1024x768. Niestety jednak nawet w tej rozdzielczości grafika prezentuje się dużo gorzej niż w BoS w trybie 800x600.

To samo trzeba powiedzieć o dźwięku. Denerwujące efekty i brak muzyki. Żadnych specjalnych bonusów poza extra ballem, gier na wyświetlaczu, multibali i tym podobnych ciekawostek - po prostu straszliwe ubóstwo szczegółów. Wygląda na to, że powinniśmy się cieszyć, że w ogóle są łapki i biała. Co do łapek, to niestety i tutaj musiał mnie spotkać zawód. Gra umożliwia samodzielne definiowanie klawiszy, ale możemy zapomnieć o tym, że obie łapki obsługiwać będziemy klawiszami shift, ctrl lub alt. Jeśli prawej łapce przypiszemy shift, to lewej już nie ma szans. Po prostu gra nie rozróżnia "podwójnych" klawiszy i żąda osobnego dla każdej łapki. Maniak flipperów, który dwa shifty, spację (tilt) i enter znajdzie na każdej klawiaturze z zamkniętymi oczami jest tu więc zdezorientowany. Kolejnym minusem, jeśli chodzi o łapki, jest potężna dziura między nimi, w którą piłka wpada średnio co kilka odbić. Do tego oczywiście po obu stronach biała może wpaść bez możliwości wybiecia, a czegoś takiego jak "kickback" nie ma na żadnym stole, co znakomicie utrudnia trafienie do czegokolwiek zanim biała przepadnie. Do tego porusza się ona wyjątkowo nienaturalnie. Naprawdę nie jest mi przyjemnie, kiedy muszę wymienić same wady



produktu, nie mówiąc ani słowa o jego zaletach, ale po prostu nie mam innego wyjścia, gdyż wad jest mnóstwo, a zalet brak.



U góry:
Parada połaż się Boże
stołów do gierowania

Cóż, ocena, którą wystawię jest u nas rzadkością, jednak Flipper 3D w pełni na nią zasługuje. Dodatkowo "nagrabił" sobie na samym końcu, wykonując "niedozwoloną operację" podczas gdy nawet na nim nie grałem, tylko zapauzowałem dla partyjki w Electronic Darts. Po powrocie zastałem "złożoną" grę, która tym samym jeszcze pogorszyła swoją już i tak beznadziejną sytuację (jak ja lubię to sformułowanie - jest równie doskonale, co bezsensowne). Już archaiczny Tristan, który u miłośników takiego np. Timeshock może wzbudzić jedynie odruch wymiotny, mnie podobał się bardziej niż Flipper 3D. Dla wyjaśnienia zaznaczę, że jestem dzisiaj szczęśliwy, nie bolą mnie zęby, nie rzuciła mnie kobieta ani nie jestem w ciąży, toteż powody, dla których przedstawiciel lubianego przeze mnie gatunku zostanie tak nisko oceniony są całkowicie obiektywne. Zresztą spójrzcie na screeny...

Plusy:

• jakie plusy?????

Minusy:

- prostota, żeby nie powiedzieć prostactwa stołów
- niska jakość grafiki mimo wysokiej rozdzielczości
- to samo jeśli chodzi o dźwięk
- zbyt duży odstęp między "łapkami"
- brak kickbacków
- nie można żyć do nabijania dwóch shiftów

Ocena:

2



	Producent: Micro Application/TMI
Wymagania: P 60, 8 MB RAM, SVGA, Win 95	Dystrybutor: Micro Application
Internet: http://www.microapplication.com	

Sztuka walki

StarCraft



W RTSach od pewnego czasu panuje prawdziwy zastoń. Ale jakże mogło być inaczej, skoro co trzeci, czwarty pojawiający się na rynku tytuł należy do tego właśnie gatunku? W końcu nie tak prosto wynalźć coś całkowicie nowego, a że nikt nie chce być gorszy, więc co lepsze pomysły zostają zastosowane od razu w praktycznie wszystkich "następcach", różniących się w związku z tym jedynie nazwą, tudzież kolorami ekranu. Na tym niezbyt ciekawym i to zachęcająco brzmiały pogórki Blizzarda, którego Starcraft, futurystyczny RTS, stać się miał kolejnym kamieniem milowym, wyznaczającym zamgloną drogę ku idealowi...

ALLOR

Mieliśmy szczęście - w końcu do naszej redakcji trafiło pudełko ze Starcraftem. Aż trudno uwierzyć, że czekaliśmy na nie przez tyle miesięcy. Nie był to jednak dla rodzimego dystrybutora czas stracony - do rąk dostajemy bowiem produkt bardzo dobrze wydany, a w dodatku z polską

instrukcją. Pozostaje tylko jedno pytanie: czy warto było czekać, czyli bardziej ogólnie: czy twórcy swoje pogórki spełnili, czy też były to tylko słowa rzucone na wiatr? Pytanie tym bardziej na miejscu,



że jeden z pewniejszych terminów premiery ustalony został swego czasu na wakacje roku 1997, czyli na prawie że rok wcześniej...

I cóż można na ten temat powiedzieć? Well, przesunięcie to jest niestety aż nadto widoczne. Fakt że gra wykonana została całkiem porządnie działa rzecz jasna na jej korzyść, ale w międzyczasie konkurencja poszła niestety (dla firmy, nie dla graczy) nieco do przodu i właściwie niczego nowego, tudzież odkrywczego, tytuł ten już sobą nie reprezentuje - przynajmniej w zakresie samej "mechaniki" gry. Po dokładniejszym całej sprawy

zbadaniu, przy czym przez pojęcie to w wypadku Starcrafta rozumiem jakieś parę dni grania, wychodzą nawet dość irytujące niedoróbki. Jakże bowiem inaczej spojrzeć na kolejki pojazdów do budowy ograniczone do pięciu pozycji? Fakt - w porównaniu do takiego Warcrafta jest to pewien postęp, ale, panowie, bez przesady - obecnie mamy połowę roku dziewięćdziesiątego ósmego, a co za tym idzie - od miesięcy co najmniej dwunastu standardem są kolejki przynajmniej dziesięciopozycyjne. To oznacza, że pierwszego babola na tapecie już mamy, ale niestety nie jest on ostatnim. Kolejnym jest bowiem niezbyt wielka inteligencja jednostek, najbardziej dająca się we znaki po stronie Terran. Ot, choćby taki Kosmiczny Pojazd Konstrukcyjny (proszę zachować powagę, nazwa jest cytowana za instrukcją - co do litery). Nierzadko trzeba go wręcz samemu anihilować, bo biedactwo po skończeniu budowy znajdzie się po nieodpowiedniej stronie dopiero co skończonej konstrukcji i o własnych siłach się stamtąd nie wydostanie... pomimo faktu, że na pierwszy rzut oka miejsca na manewr jest wystarczająco dużo.

Ale, ale - tak krytycznie zacząłem, a gra koniec końców zła nie jest. O ile bowiem w samej mechanice rzeczywiście najlepiej nie jest - o pokazanie czego nawet się specjalnie starać nie musiałem, tak się jakoś samo ze mnie wylewało - to prócz niej na udaną grę składa się przecież także i oprawa zewnętrzna. Na całe szczęście - tym razem dla wszystkich - jest to ten element,

Zergowie

Ostatnie dzieło Xel'Naga, będące jednocześnie bezpośrednią przyczyną ich zagłady. Wywodzący się z małych insektów, poprzez bezustanne przyswajanie nowych informacji zawartych w ciałach gatunków po wielokroć od nich potężniejszych, doszli w końcu do kresu swej drogi ku doskonałości. Pozostali im już tylko Ziemianie i cel ostateczny - Protosi. Całe ich kolonie tworzą jeden wielki żywy organizm połączony poprzez Creep dostarczający pożywienia. Mimo tego, że nie znają techniki, nie należy ich lekceważyć, bo posiadając matrycę niezliczonej liczby spotkanych na swej drodze gatunków są w stanie przekształcić zwykłe larwy praktycznie w cokolwiek. A poza tym, dzięki zdolnościom długiego przebywania pod ziemią, atak przez nich przeprowadzony jest zazwyczaj kompletnym zaskoczeniem...



w której Blizzard coś nowego do gatunku wnosi, i która na dobrą sprawę powoduje, że tytuł nadal daje się bez problemu zaliczyć do czołówek RTSów.

Faktem jest jednak także, iż bazując na samych tylko suchych faktach grę można właściwie spisać na straty - jeden kompakt, jedna rozdzielczość i to w dodatku taka sama jak w WarCraftcie II, tak samo liczna paleta kolorów - nie zapowiada to niczego dobrego. No, a dzięki temu pozytywne zaskoczenie murowane. Mimo bowiem dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorów, ekran prezentuje się bardzo przyjemnie, a jedyne momenty, gdzie ograniczona paleta daje się we znaki, to wygląd części wybuchów, no i raczej średnie efekty świetlne, których trzeba się specjalnie doszukiwać, by coś w ogóle zauważyć. Ale nie są to rzeczy mogące przesądzić o być albo nie-buć tytułu, tym bardziej, że dzięki rezygnacji z tego typu bajerów całość ma bardzo rozsądne wymagania sprzętowe.

Poza rozwiązaniami graficznymi, widocznymi zresztą na screenach, wiele dobrego powiedzieć można i o czymś, co zwie się potocznie muzyką. Jest po prostu super! Taka, jakiej oczekiwaliśmy maniak perfekcyjnego niemalże pod tym względem Diablo. Każda rasa ma inne tematy przewodnie, które w dodatku nie były mi się w stanie znudzić i po tygodniu grania - i to grania praktycznie non-stop, co świadczy o nich jak najbardziej pozytywnie. Jedyne, czego mógłbym żałować, to fakt, że nie są one zapisane jako ścieżki audio, a więc spoza gry są praktycznie rzecz biorąc niedostępne. Cóż, trzeba będzie poczekać na jakieś wydanie Gold z dodanym osobno kompaktem zawierającym te perfekcyjne tracki. Także i same dźwięki nie ustępują całości, chociaż w tej akurat dziedzinie ciężko osiągnąć coś nowego, tudzież rzucającego na kolana. Chociaż... posłuchajcie rosyjskiego akcentu kapitana terrańskiego pancernika. Albo strasznie służbiściego sierżanta z czołgów obłączonych - prawdziwy raj dla uszu. Z tym że niestety znowu nie da się ich w prosty sposób wyciągnąć, by "spitrasić" własny temat dla Windowsów. A swego czasu chłopskie odzywki z WarCrafta II umilały mi pracę przez dobrych kilka miesięcy...

To jednak, co niejednego zapalonego gracza potrafi rzucić na kolana, ciągle jeszcze zostało przed nami. Nie jest to więc, jak można się domyślać, ani wspomniana wcześniej grafika, ani muzyka, ani sam engine - dopiero bowiem połączenie tego wszystkiego w jedną całość w kolejnych misjach i łączących je briefingach robi prawdziwie piorunujące wrażenie. Co się na taki odbiór całości składa? Przede wszystkim fakt, że misje tworzą jeden długi ciąg ściśle ze sobą powiązanych zadań wynikających z wcześniejszych poczyni. I tak na dobrą sprawę nie jest ważne, że do celu prowadzi tylko jedna z paru rysujących się przed oczami gracza dróg, a dialogi między bohaterami są zawsze takie same. Tego się w końcu zbyt szybko nie omini;



tak na chłopski rozum wszystko zostanie po staremu przynajmniej do czasu, gdy komputer będzie w stanie samodzielnie generować misje równie dobre, co przygotowywane przez scenarzystów z krwi i kości. A ponieważ, jak twierdzą niektórzy, bezmyślny blaszak nigdy w tej dziedzinie człowiekowi nie dorówna, nie ma się więc co dłużej nad tym faktem rozwodzić.

Wracając jednak do misji. Pozytywnego ich wrażenia nie są w stanie zatrzeć ani wcześniej wspomniana niezbyt wysoka inteligencja jednostek, ani nawet dość standardowa droga rozwoju - od piechoty do takich na przykład gwiazdnych krążowników. Po krótkim czasie nie koło w oczy także i niezbyt poprawnie dobrana skala jednostek, co powoduje, że np. transportowiec jest nierzadko mniejszy od transportowanych jednostek. Po prostu nie zwraca się na takie drobiazgi uwagi. Nieco trudniej przeboleć niemożność tworzenia kolejek rozkazów znanych z Total Annihilation, ale ze względu na ograniczenie maksymalnej liczby jednostek nie jest to aż tak dotkliwe - naraż i tak operuje zazwyczaj jedna;

Protosi

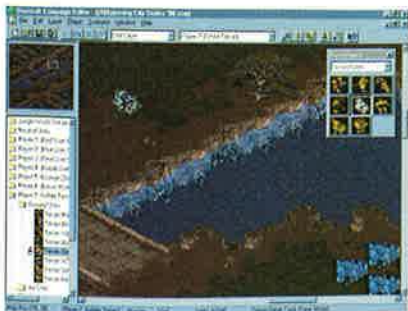
Pierwsze wielkie dzieło Xel'Naga - Pierworodni - porzucone jednak ze względu na skutki, jakie miało dla ich przyspieszonego rozwoju ujawnienie się Starożytnych. W czasie Eonu Wojny, zapoczątkowanego właśnie atakiem na swych Twórców, zmienili się w bezwzględnych zabójców. Opamiętanie przyszło dla nich wraz z naukami Przynoszącego Porządek, dzięki czemu myśl o walce zastąpiona została chęcią ochrony słabszych gatunków rozsianych po całym wszechświecie - podobnie jak to kiedyś czynili Xel'Naga, ale bez bezpośredniej ingerencji. Ich technika stoi na bardzo wysokim poziomie, wszystkie jednostki wyposażone są w tarcze ochronne, co czyni je praktycznie samowystarczalnymi. Niestety ze względu na konieczność teleportowania wszystkiego ze swojej ojczyzny planety Aiur, rozbudowa kolonii jest procesem dość czasochłonnym i wymagającym wszechobecnych Pylonów.

góra dwie grupy bojowe, nad czym da się zapanować. A poza tym, gdy dochodzi już do poważniejszych wypadów zbrojnych, baza jest zazwyczaj odpowiednio rozbudowana i stałej obecności niańki nie wymaga.

No dobra, stwierdziła już pewnie do tej pory większość z was, ale co powoduje, że gra się tak wspinała, jak próbuję to tutaj nakreślić wymieniając nie przeszkadzające błędy? W końcu do tej pory takie wyjaśnienie się nie pojawiło, no może poza napomknięciem gdzieś o ciągłości akcji w poszczególnych misjach. Ha, jak to się niezbyt często zdarza, najlepiej określa to jedno z hasel reklamowych gry: "kiedy sprzymierzeńcy stają się wrogami..." Otóż w grze pełno jest nagłych zwrotów akcji, co powoduje, że praktycznie niczego nie można być pewnym. A to musimy ochraniać swych wrogów przed ich wrogami - i to bez wzajemności, jako że dla ochraniających jesteśmy nadal zwykłymi intruzami - albo sprzymierzeniec nagle zostawia nas na pewną praktycznie śmierć... Tego typu smaczki rekompensują aż nadto liniowość kampanii. W pewnym momencie gra się właściwie z dwóch głównych powodów: po pierwsze sama gra jest, mimo pewnych minusów, bardzo przyjemna, a po drugie gdzieś w środku gryzie człowieka ciekawość, co dalej...

Było już trochę o kampanii, ale gdzieś tam wcześniej wspominałem, że rasy są właściwie trzy, a jak na razie z tekstu dochodzi się raczej do konkluzji, iż gramy tylko jedną z nich. Pora więc na sprostowanie. Bowiem pomimo że faktycznie rozpoczęcie zmagani po stronie





Terran jest bardzo polecane, to nic nie stoi na przeszkodzie, by od razu rzucić się w wir walki wspierając Protosów czy Zergów - czyli do wyboru, do koloru, jak kto lubi. Zergowie to bez wątpienia bardzo łakomy kąsek dla miłośników galaretki - ot, takie tam prymitywne i niezbyt mile glutowate mutanty, których wszystkie budowle są żywymi organizmami - dodatkowo, specjalnie dla smakoszy, teren ich kolonii pokrywa bardzo dokładnie jakaś organiczno-galaretowata substancja. Lubiącym porządek polecam za to szczerze Protosów, rasę o długich tradycjach wojskowych, wspaniałej technice i bazach lśniącego porządku. Jedynym ich minus to konieczność stawiania na każdym niemalże kroku specjalnych kryształów utrzymujących łączność kolonii ze światem macierzystym - wszystkie budowle czy pojazdy są bowiem teleportowane do kolonii... Ale za to ich jednostki dysponują tarczami ochronnymi, co na polu bitwy daje kolosalną niekiedy przewagę.

Skoro doszło już do opisu walki, to najlepszy do tego celu nadaje się oczywiście tryb multiplayer. No i tutaj należą się dla Blizzarda wielkie brawa. Nie dość,



że na jednej płytce grać może nawet ośmiu graczy, co jest zresztą maksymalną ich liczbą, to jeszcze skorzystać można z pośrednictwa znanego wszystkim Diabłowcom battle.netu. Procedury przedstartowe zostały żywcem przeniesione z WarCrafta, a to oznacza, że są proste i skuteczne: wybiera się - a naprawdę jest z czego - mapę, potem włączają się poszczególni gracze, decydujemy się na rasy, wprowadzamy kogoś kontrolowanego przez komputer i hajda. Jeszcze tylko pięć sekund klimatycznego odliczania i zaczyna się... No, co się zaczyna, to zależy od ustalonego typu rozgrywki. Do wyboru są bowiem i młócki zwyczajne, i te wymagające nieco większego wyrachowania zabawy z flagą. Do tego można jeszcze graczy odgórnie podzielić na teamy, co jest o tyle fajne, że mamy takich na przykład czterech zainteresowanych kierujących poczynaniami dokładnie:

Terranie

Potomkowie ofiar Projektu Czystość wprowadzonego na Ziemi w wieku XXIII, wysłanych w Przestrzeń przez Dorana Routha. Po blisko trzydziestoletnim nadprzestrzennym locie donikąd pojawiły się w obrębie ich genotypów różnego rodzaju mutacje, dzięki czemu możliwe stało się choćby wprowadzenie oddziałów Duchów - specjalistów od skrytego "nieszkodliwiania" zdolnych do bycia niewidzialnymi. Obecnie tworzą Konfederację kilku planet ze stolicą na Tarsonis. Jednostki Terran są raczej standardowe, no może poza mogącymi zmieniać położenie głównymi "budowlami", co nie znaczy jednak, że słabe. Pancerniki, tudzież czołgi obleźnicze sięgają prawdziwe spustoszenie w szeregach wroga, zwłaszcza wspomagane przez pojazdy badawcze, a i w obronie nie ma to jak obsadzony marines bunkier.

tych samych jednostek, co wymaga w końcu wielkiego wspólnego ogrania. Tym bardziej, że komputer w teamie ze sobą jest po prostu zabójczy. Ale na szczęście i w zwykłych sieciowych pojedynkach nic nie stoi na przeszkodzie, by zawierać różnego rodzaju przymierza. Są one o tyle fajne, że wcale nie mamy pewności, że ktoś w odpowiedzi na nasze kroki zawarł z nami przymierze. Co w praktyce oznacza, iż przyjaciel jest przyjacielem tylko do momentu, gdy siły są jeszcze w miarę wyrównane i atak się mu fizycznie nie opłaca. A w innych wypadkach, well, lepiej nie zostawiać niczego przypadkowi i zawsze trzymać w odwodzie małą grupkę gotową do kontruderzenia...

Inna sprawa, że bardzo przyjemnie jest zawrzeć ze sobą (tzn. z kumplami) przymierze i włączyć opcję zwycięstwa grupowego - no, jeśli nikt go nie wyłączy, to walka toczyć się będzie jedynie do momentu wyeliminowania wrogów numer jeden, a do jakichś dziwnych niesnasek między członkami tego samego obozu nie dojdzie. W każdym razie sieć to jest to. Doszło nawet do tego, że Quake poszedł w odstawkę... aczkolwiek nie dla wszystkich, bo niektórych tylko rakietnica przekona, co najlepiej na wygląd jednak nie wpływa - vide Mr. Jedi...

Na zakończenie natomiast, zamiast własnych dywagacji, pozwolę sobie przytoczyć wyniki głosowania przeprowadzonego przez jedno z wielu sieciowych czasopism. Pytanie brzmiało:



Plusy:

- design
- atmosfera
- dołączony edytor
- dość zróżnicowane jednostki
- trzy strony konfliktu
- czadowy multiplayer i to na jednym cdeku

Minusy:

- ograniczona kolejką pojazdów do produkcji
- brak kolejki rozkazów
- tylko jedna rozdzielczość i to w 256 kolorach...
- polskie tłumaczenie instrukcji
- źle dobrane skale jednostek

Ocena:

8

która z dwóch wymienionych strategii jest najlepszym RTSem? Do wyboru był opisywany właśnie Starcraft, wspomniany w paru miejscach Total Annihilation oraz kategoria "inne" i coś tam jeszcze jako punkt czwarty, ale w głowie mi się niestety nie ostało. W każdym razie wyniki to pięćdziesiąt procent na Total Annihilation, czterdzieści osiem na Starcraft i po jednym na każdą z opcji pozostałych. To o czymś świadczy, stąd też i bierze się powszechnie zaaprobowany w redakcji znaczek jakości. Mimo to fakt pozostaje faktem - Total Annihilation jest jednak nieco lepsze. Zgadza się, że tylko minimalnie, ale jednak - i to pomimo wcześniejszego ukazania się na rynku. A co z Red Alertem, Dark Colony, czy C&C - w końcu są to chyba tuż nie do ruszenia? Well, ten jeden procent jest aż nadto wymowny...



Producent:
Blizzard Entertainment

Wymagania:

4W95 lub NT4.0, P90, 16MB
RAM, 80MB HDD, CD-ROM x2

Internet: <http://www.cdprojekt.com>

Dystrybutor:

CD Projekt
tel. (022) 250703

INFO

SCENA

KOMPUTEROWA

FastTracker

- kursu część trzecia

OK. Dziś, tak jak obiecywałem na zakończenie poprzedniej części kursu, ciąg dalszy opisu komend efektów pod FT2. Mam nadzieję, że nie mieliście żadnych problemów ze zrozumieniem działania poprzednich efektów i mogliście wypróbować je w praktyce. Pewnie też zaczęliście pisać moduły na dobre - jakie wyniki? Nawet jeśli nie są zadowalające, to naprawdę nie ma się czym przejmować. Tym bardziej, że dziś poznamy kilka innych ciekawych komend, które, mam nadzieję, ułatwią wam komponowanie i urozmaicą brzmienie nowych kawałków.

Efekty Specjalne Exy

Jest to zestaw dość nietypowych komend, które służą głównie do konfigurowania komend zwyczajnych, np. vibrato i tremolo. Część wpływa na sposób odrywania całego patternu, lecz nie modyfikuje brzmienia poszczególnych barw. Efekty specjalne wywołuje się poprzez wpisanie w kolumnie efektów (dla przypomnienia - tej ostatniej), np. Exy. Gdzie E - efekt specjalny, x - numer efektu, którego chcemy użyć, y - określenie wartości dla efektu. Tak jak w przypadku zwykłych efektów, wartość parametrów podajemy w notacji szesnastkowej czyli od \$0 do \$f.

E0 - interpolation filter. Efekt ten pochodzi z amigowego protrackera, gdzie służył do włączania i wyłączania filtra wysokich tonów. O ile mi wiadomo, żaden z trackerów i playerów na pecie nie wykorzystuje tego efektu. W fast trackerze filtr interpolacyjny możemy włączyć w oknie config. Jeśli pracujemy z GUS'em, to wtedy filtr mamy włączony sprzętowo na samej karcie i nie musimy go uruchamiać pod ft2.

E1 - fine slide up. Działa w taki sam sposób jak portamento up, tzn. zwiększa wysokość granego dźwięku (częstotliwość sampla) z podaną w parametrze prędkością. Zakres prędkości jest tu znacznie mniejszy, więc może sterować nią dokładniej niż w przypadku efektu portamento up.

E2 - fine slide down. Analogicznie jak w przypadku E1.

E3 - glissando control. Polega na płynnym przechodzeniu do kolejnych wysokości dźwięku. E31 - efekt włączony,

E30 - efekt wyłączony. Uwaga, po włączeniu efektu, pozostanie on w działaniu aż do momentu wpisania E30.

E4 - vibrato waveform. Decyduje o kształcie wykresu modulacji vibrato:

E40 - kształt sinusoidalny

E41 - trójkątny

E42 - kwadratowy.

Standardowo ustawiony jest ten pierwszy kształt.

E5 - fine tune. Działa w ten sam sposób co suwak strojenia częstotliwości sampla w edytorze instrumentów, tyle że ma wpływ jedynie na dźwięk grany w

dźwięk. Wartości od 0-7 to kanał lewy (gdzie zero to najdalej po lewej), 9-F to kanał prawy, natomiast 8 to środek. Jeśli użyjemy tej komendy w fasttrackerze, to program po prostu ją zignoruje. Jeśli chodzi o Cubica, to E8x oznacza dla niego ustalenie panningu dla wszystkich dźwięków odtwarzanych na kanale, na którym wpisaliśmy tę komendę. Uwaga! E8x jest też często wykorzystywane przez koderów i służy do synchronizacji modułu np. z efektami w demach i intrach.

E9 - retrigger note. Wielokrotnie powtórzenie tego samego dźwięku w jednej pozycji patternu. Stosujemy przez E9x, gdzie x określa liczbę powtórzeń. Wartości ilości powtórzeń działają różnie w zależności od ustawień tempa i bpm. Najlepiej ustawić wszystko „na słuch”.



momencie włączenia efektu. Wartości od 0 do 7 dostrajają sampla w górę, natomiast od 8 do F - w dół.

E6 - pattern loop. Efekt ten służy do zapętlenia danego fragmentu patternu określoną ilość razy. Aby zaznaczyć początek pętli, wpisujemy E60, w miejscu, gdzie chcemy ustalić koniec loop'a wpisujemy E6x, gdzie x - to żądana ilość powtórzeń pętli.

E7 - tremolo waveform. Działa tak samo jak w efekcie vibrato waveform, ale odnosi się do wibrowania głośności dźwięku.

E8 - panning. W amigowym protrackerze komenda ta nie inicjuje żadnego działania, ale w niektórych pecetowych playerach (np. w cubic player) traktowana jest jako panning. Oznacza to, że określa ona, w jakiej odległości od prawego i lewego głośnika znajduje się odtwarzany

EA - fine volume slide up. Działa w taki sam sposób jak volume slide, tzn. zwiększa głośność odtwarzanego dźwięku z podaną w parametrze prędkością. Zakres prędkości jest tu znacznie mniejszy, więc można sterować nią dokładniej niż w przypadku efektu volume slide.

EB - fine volume slide down. Podobnie jak wyżej, ale tym razem dźwięk jest grany coraz ciszej.

EC - cut note. Komenda ta powoduje natychmiastowe przerwanie odtwarzania sampla po czasie określonym przy pomocy parametru.

ED - note delay. Dzięki tej komendzie możemy niewiele opóźnić moment rozpoczęcia odtwarzania danej nuty. Parametr określa czas opóźnienia.

EE - pattern delay. Z kolei ten efekt spowoduje, że pattern zostanie zatrzymany na określony przez parametr odstęp czasu. Później będzie grany już z normalną prędkością.

EF - invert speed. W dokumentacji do ft2 na temat tego efektu nie ma absolutnie nic. Ale z pewnych źródeł wiadomo, że występował on na Amidze. Polegał na odwróceniu pętli sampla z regulowaną szybkością. Tak naprawdę nigdy nie spotkałem się z utworem, w którym ktoś korzystałby z tego efektu.

Mam nadzieję, że jak dotąd wszystko jest jasne. Może wam się wydawać, że tych wszystkich komend jest bardzo dużo, i że trudno je będzie wam zapamiętać. W rzeczywistości wcale nie trzeba od razu stosować wszystkich naraz. Muzycy, którzy wypracowali sobie własny styl ograniczają się do używania najwyższej kilkunastu efektów. Najważniejsze to oczywiście zrozumieć zasady działania komend. Resztę nauczycie się z czasem. Ok, jeśli efekty specjalne mamy już za sobą, to opiszę teraz kilka komend charakterystycznych dla formatu modułów spod ft2. Poniżej wpisujemy jak zwykle do kolumny efektów.

G - set global volume - ustalenie głośności odtwarzania całego modułu. Dzięki tej komendzie możemy uniknąć mozolnego wpisywania zmian głośności wszystkich nut w każdym kanale, jeżeli np. chcemy by utwór kończył się powolnym wyciszeniem. Parametry głośności to \$00-\$40.

H - global volume slide - to oczywiście płynne zmienianie głośności całego modułu. Parametry określające prędkość zmiany wpisujemy jak samo jak w przypadku volume slide (A).

L - set envelope position - jeżeli głośność barwy sterowana jest przez wykres zmiany głośności, znajdujący się w oknie instrument editor, to komenda ta określa, od którego miejsca w wykresie tracker odczytuje zmiany głośności. Np. L30 spowoduje granie nuty z obwiednią głośności od miejsca 30 ramki na wykresie.

P - panning slide - płynna zmiana balansu stereo. Działa tak samo jak efekt volume slide, np. Pxy, x - prędkość zmiany balansu na prawo, y - na lewo.

R - multi retrigger - jest to rozszerzona wersja efektu E9. Dodano tu jeszcze parametr określający narastanie bądź opadanie głośności odtwarzanych wielokrotnie dźwięków. Czyli: Rxy, gdzie x

- ilość odegrań dźwięku, y - parametr zmiany głośności. Lista możliwych parametrów głośności wygląda tak:
 0 = stała głośność
 8 = nic się nie dzieje
 1 = -1 9 = +1
 2 = -2 A = +2
 3 = -4 B = +4
 4 = -8 C = +8
 5 = -16 D = +16
 6 = *2/3 E = *3/2
 7 = *1/2 F = *2

T - tremor - komenda ta pochodzi jeszcze ze starego Scream Trackera (*.stm). Działa w dosyć dziwny sposób, gdyż zmienia głośność sample, raz na maxa, raz na 0, na przemian. Określana jest przez dwa parametry czasu (on time/off time).



I kolejny zestaw komend specjalnych. Tym razem dostępnych jedynie w fasttrackerze. Oznaczone są one literą X i wywoływane w taki sam sposób jak efekty typu Exy.

X1 - extra fine portamento up - czyli jeszcze bardziej płynne i dokładne zwiększanie wysokości i częstotliwości granego dźwięku. Ciekawe czy ktoś tego w ogóle będzie używał :).

X2 - extra fine portamento down - nie mogło oczywiście zabraknąć bliźniaczej komendy (down) - chyba nic dodać, nic ująć?

Tak, tak. Spoko, żeby was zupełnie dobić, na koniec zostawiłem jeszcze jeden zestaw komend :). Tym razem wpisujemy je do kolumny głośności, która umieszczona jest za numerem instrumentu.

Set volume - ustalenie głośności odgrywanego instrumentu. Jest to odpowiednik znanego już nam efektu Cxy. Uwaga - w obu przypadkach, jeżeli określimy jakąś głośność danego dźwięku, a następne nuty zapiszemy bez numeru instrumentu, to kolejne dźwięki będą odgrywane z ustaloną wcześniej głośnością, np.:

A-3 04 2A ... - gramy barwę A-3 instrumentem 04 z głośnością o wartości 2A

F-4 ... - te dwie nuty także będą grane barwą 04 z głośnością 2A
 G-4 ...

„+” - volume slide up - to oczywiście znów płynne zwiększanie głośności. Efekt oznaczony jest przez „+”.

„-” - volume slide down - analogicznie jak wyżej.

U - Fine volume slide up - tak samo jak dla komendy portamento up (1).

D - Fine volume slide down - tak samo jak dla komendy portamento down (2).

Oba efekty oznaczone są przy pomocy strzałek (odpowiednio góra i dół).

V - Set vibrato - włącza efekt vibrato dla danego dźwięku.

S - Set vibrato speed - określa prędkość wibrowania dźwięku.

P - Set panning position - jeżeli panning barwy określony jest przy pomocy wykresu w oknie edytora instrumentu, to możemy ustalić, od jakiej ramki wykresu będzie ustalany balans.

R - Panning slide right - płynna zmiana panning na prawy głośnik.

L - Panning slide left - jak wyżej.

M - Tone portamento - włącza płynne przechodzenie przez kolejne nuty. Mx - gdzie x to prędkość przechodzenia.

Huuu, możemy trochę odetchnąć, bo to już chyba wszystkie znane mi komendy fast trackera. Nie pozostało mi już chyba nic innego, jak życzyć wam ciekawych, nieźle zakreślonych eksperymentów, pełnych jeszcze bardziej dziwnych efektów...

Falcon/Pulse + Tokyo

Magi na scenie

Ostatnio usiadłem sobie przy komputerze i zacząłem przeglądać wszystkie moje dyskmagi. Muszę tutaj wspomnieć, że mam ich (tylko) 40. Postanowiłem zrobić dla czytelników CDA ich przegląd.



\$mok - mam niestety tylko issue #2. Zaczę od tego co najważniejsze - teksty. Nie jest ich za mało, ale mogło być więcej. Ich jakość stoi raczej na średnim poziomie. Grafika moim zdaniem jest koszmarna. Muzyka - jeden utwór, jak na mój gust niedopracowany (na SB Pro działa gorzej niż na bzycku). Należy jednak zauważyć, że jest to stara produkcja - \$mok #2

został wydany w sierpniu '95. Już od dawna nie istnieje. Kod jest OK!

moja ocena: 5/10
wydawca: Adrar Design
aktywny? nie
wyszły 2 numery (chyba)

Bad News - tę nazwę chyba zna każdy. To już legenda. Bezapelacyjnie pierwszy dysk mag na polskiej PC Scenie. Teksty stoją na bardzo wysokim poziomie, mamy english i polish corner, a w nich teksty podzielone tematycznie. Grafika porządna, fajna galeria (z pracami samych znanych i świetnych grafików). Muzyka - do czegoś muszę się doczepić. Mam dwa utwory - XTD'a i Scorpika, są one naprawdę niezłe, ale jak na takiego maga, to że 4 modki powinny być! Kod - mag jeszcze nigdy mi się nie zawiesił; nie będę się zbyt rozpisywał na ten temat. Mag już raczej nieaktywny. Po odejściu Akiry (main editora maga) zin zakończył swój żywot, zapowiadany pożegnalny BN #5 nie może się już ukazać od coś koło roku. Chyba już go nie zobaczymy, a szkoda...

moja ocena: 9/10
wydawca: SIP Poland, a później Pulse
aktywny? raczej nie
wyszły 4 numery + zerowy

Budyń - wyszły jego dwa numery. Textów jest naprawdę wiele i to ciekawych. Ich jedyną wadą jest to, że często są one przestarzałe (podobnie jak newsy i adverty), co jest spowodowane tym, że mag składany jest bardzo długo (jeden numer około roku). Grafika - panele są bezbłędne (zarówno te Katharka, jak i Grassa), tu się niczego nie czepię. Muzyka - 4 modki na najwyższym poziomie; jest czego posłuchać. Największa wada maga - niedopracowany kod. U mnie nie chce odpalić, u mojego kumpła rusza, ale nie na długo (po jakichś 20 minutach się zawiesza). Aaaa, wnet bym zapomniał: co pewien czas po ekranie przechodzi sympatyczny lupek i klepie jakieś

cool texty, to mi się chyba najbardziej podoba :).

moja ocena: 8/10
wydawca: AbsenCe, numer drugi został wydany pod szyldem Budyń Stufu przez osoby nie należące do jednej groepki.
aktywny? tak
wyszły 2 numery

Death - do tej pory ujrzało światło tylko pierwsze issue. Jest ono raczej średnie. Teksty - jest ich mało, a te, które są stoją na wręcz katastrofalnym poziomie. Większość artów składa się jedynie z przekleństw i zboczonych tekstów. Grafika średnia. Muzyka - 3 modki - dwa kiepskie, jeden czadowy (Eye of Tiger). Jest to wersja pecetowska amigowego maga.

moja ocena: 3/10
wydawca: Black Malden
aktywny? tak
wyszli 1 numer

Diarrhea - wyszły trzy issja tego ascii-maga (#0, #1, #2). Jest on zrobiony w całości w trybie tekstowym, bez kodu (przynajmniej się nie zawiesza :). Jego teksty to służą scenowców i kilka artów (raczej słabych). Czasami jednak trafi się coś fajnego.

moja ocena: 3/10
wydawca: kilku ludzi (Vomit, Flea, Orc, Suxxel)
aktywny? chyba tak
wyszły 2 numery + zerowy

Dragon - mam tylko issue #2. Jest to jeden z nowszych magów na naszej scenie. Grafika stoi na wysokim poziomie, muzyka też. Artów jest kilka - mają mocno zróżnicowany poziom. Zinek ten wykonany jest w klimacie fantasy - a ponieważ ja lubię fantasy, to nawet mi się to podoba. Jeszcze mi się nie zawiesił.

moja ocena: 7/10
wydawca: Dragon
aktywny? tak (niedługo trzeci issue - czekamy Szum)
wyszły dwa numery + zerowy

Impiobira - he, he :) Teksty - super, grafika - super, muzyka - super, jedyne, do czego mogę się przyczepić to odgrywarka modów na Saind Blastera :). Ogólnie jest extra. Nie wystawiam najwyższej oceny, może jeszcze pojawi się coś lepszego (mało prawdopodobne,

ale...). Do tej pory wyszło 12 numerów (ja mam tylko #10 i #12). Czekam na issue #13.

moja ocena: 9/10 (da best diskmag)
wydawca: Impobia
aktywny? tak
wyszło 12 numerów tego
najlepszego i najstarszego
maga na PeCeta

Kasztan - mam tylko numer 7. Ma dosyć duże wymagania (u mnie nie rusza). Texty przeczytałem podglądając plik .exe. Jest ich mało i na średnim poziomie, modka odsłuchałem pod moim ukochanym Cubic Playerem - jest nawet spox. Grafy nie recenzuję - bo jej nie widziałem.

moja ocena: 4/10
wydawca: Substance
aktywny? chyba tak
wyszło (chyba) 7 numerów

Kłopot - wyszły 4 numery. Wydawany w trybie tekstowym, czyli grafiki, muzyki i kodu nie ma, ale są arty - niewiele ale są. Stoją na średnim poziomie. Czekamy na Kłopot #5 - będzie on już w trybie graficznym :).

moja ocena: 4/10
wydawca: kilku ludzi
m.in. Lexus i Cro
aktywny? tak
wyszły 4 numery tego
ascii-maga

Lush - (chyba) wyszedł tylko jeden numer. Textów jest trochę, przyjemna oprawa graficzna. Muzyki na moim SB-ku nie mogłem uruchomić, ale odsłuchałem ją poza zinkiem - jest nawet spox. Mag na Pentiumie 133z 16 RAM się nie wiesza.

moja ocena: 6/10
wydawca: Guardians & Fuse
aktywny? chyba tak
wyszli (chyba) tylko 1
numer

Mak - mam tylko issue #3. Kolejny ascii-mag. Mało textów - moim zdaniem słaby.

moja ocena: 2/10
wydawca: Hypnotize
aktywny? tak
wyszły 3 numery

Measure - Prawdziwy polski chartsmag, wydawany regularnie, niestety tylko w ascii. Artów jest trochę i nawet ciekawych (przeważnie). Numer 4 ma wyjść w trybie graficznym, czekam...

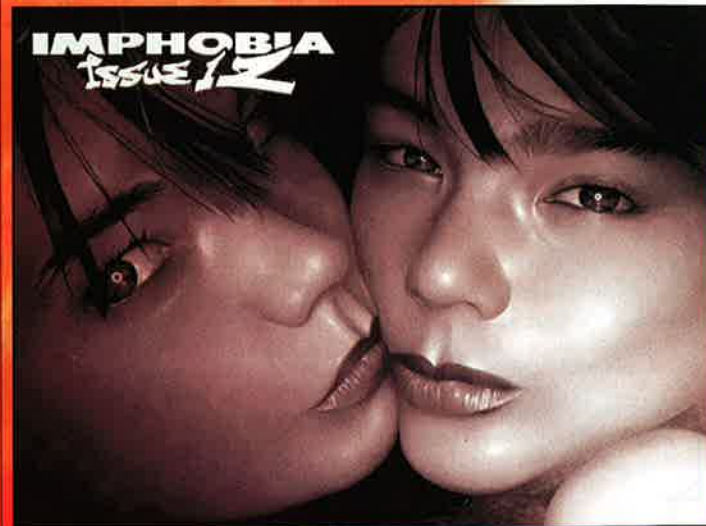
moja ocena: 6/10 (za tę
mierną oprawę graficzną)
wydawca: Measure Team
aktywny? tak
wyszły 3 numery

PL Scene Guide - nie wiem czy można nazwać to dysmagiem, ale opisuję. Jest to mała baza danych o scenowcach (adresy, e-maile i numery telefonów). Przyjemna muzyka, fajne ascii, cool kod. Wyszły dwa numerki (#0, #1), niedługo następny. Przydatna rzecz!

moja ocena: 4/10
wydawca: „The Grid, Cortez
and whole scene”
aktywny? tak
wyszli 1 numer + zerowy

Reporter - wyszedł 1 numer (jest to połączenie 10 wcześniejszych). Nie ma w nim ani słowa o scenie; jest to magazyn internetowy. Opisuję go dlatego, że main editorem i założycielem jest Cobretti - członek groovy ByteLand. Arty są raczej cool (szczególnie poezja). Grafika - hmm, jak by to powiedzieć... nie ma grafiki, czyste ascii. Na szczęście jest kod i kilka świetnych modów.

moja ocena: 4/10 (za brak
grafiki i sceny)
wydawca: Cobretti/
ByteLand
aktywny? nie wiem
wyszli 1 numer



Reset - wyszły trzy numery i długa cisza... (mam tylko Reseta #3 - thx Sepul :).

Textów mało, grafika raczej słaba, muzyka średnia, ale coś w nim jest. Ostatnie issue wyszło pod koniec '95 roku.

moja ocena: 5/10
wydawca: Necrobiosis
aktywny? nie
wyszły 3 numery + zerowy

Rezydór - nowy mag. Wyszły 4 issja (#0, #1, #2, #3). W pierwszych trzech textów mało, muzyka średnia, grafia średnia, galeria przeciętna. Na szczęście numer trzeci, który ujrzał światło dzienne niedawno mile mnie zaskoczył - poprawiło się wszystko. Mam już charty (volki) podsyłacie do mnie - jestem



votecollectorem Rezydora, dyski odeślę z cool stuffem), więcej artykułów różnych autorów (a nie jak wcześniej - tylko memberów BORA), trochę lepsza galeria i muzyka w magu już nie jest rippowana, jak tak dalej pójdzie, to będzie to naprawdę dobry mag.

moja ocena: 6/10
wydawca: BORA
aktywny? tak
wyszły 3 numery + zerowy

(coolowaty jest ten szcurek :) niezłe modki, krzyżówka. Czego więcej można chcieć?

moja ocena: 7/10
wydawca: Grinders (od
następnego issue także
Admire)
aktywny? tak
wyszły 2 numery

Trip - mam tylko #5. Taki sobie mag ze sładową ilością tekstu, słabą grafiką, bez muzyki.

moja ocena: 3/10
wydawca: ???
aktywny? ???
wyszło (chyba) 5
numerów

Wrotki - jeden z pierwszych polskich magów (o ile się nie mylę - następny po Bad Newsie). Numer #5 (jak na razie ostatni) stał na wysokim poziomie. Grafika QL, Muza QL, trochę mało tekstu i brak działów tematycznych. Od ponad roku czekamy na Wrotki #6. Może się doczekamy?

moja ocena: 7/10
wydawca: ByteLand
aktywny? raczej tak
wyszło 5 numerów

No i koniec. Uwielbiam wszystkie dysmagi, więc jeśli masz takie, których nie posiadam (np. Bad News #3, Impobia #9), to podeslij mi - może sobie poswapimy? Dysk na 100% do Ciebie wróci z QL fresh stuffem (lub jakimś dysmagiem if U want!). Jeśli chcesz jakiegos zinka, to pisz do mnie:

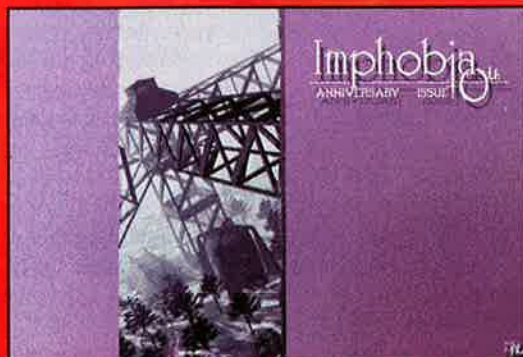
Radek Stuba
 ul. Bzowa 5/21
 81-092 Gdynia

Jeśli piszesz tylko dla jakiegos dysmaga, a nie chcesz ze mną swapić, to przyslij także znaczek. Przysyłajcie do mnie volki, artykuły, newsy, message, adverty i wszystko inne do Rezydora, z góry wielkie thx.

Radek „Variat” Stuba

PS1. Thx goes to: Adek, BlackHack, DJ Flash, Fido, Fitzroy, Garfield, Jax, Neon, Nemus, Sepul, Snappy Dog, Szum, Yuda, Zenial.

PS2. Szukam grafików, muzyków i koderów do mojej groupki, 100% answer.



Pomocna dłoń

Action Reaction

• Jack Orlando. Kluczyki: odwiedź sąsiadkę, daj jej miotłkę do kurzu i zabierz rękawicę bokserką. Wychodząc z budynku zabierz miotłę i wygarnij nią podkowę spod konia. Połącz ją z rękawicami i idź do Murzyna. Korbą opuść drabinę, gdy będziesz schodził z dachu, podejdź inspektor i da ci kluczyki. Jacek Pilarski, Wągrowiec

• Ace Ventura (druciana zagadka) Trzeba nacisnąć CTRL i wpisać wyście albo wejście - powinno pomóc. Karol Sliwa (podpowiedź nadesłał też Szymon Janc z Leszna).

• Diablo (CDA 4/98). W 15 poziomie należy znaleźć łaskę należącą do Lazarusa (znajduje się na podstawie, wokół której jest pełno pali z ciałami). Zanieś ją Cainowi (w mieście), a opowie Ci historię o Lazarusie. Wróć na poziom 15 i znajdź kamienny pentagram. Obok jest czerwony portal, który przeniesie Cię do siedziby Lazarusa. Dwukrotnie przeczytaj wszystkie księgi. Przejdź do znajdujących się na ziemi teleportów, po obu stronach włości Lazarusa. Wróć do miejsca, w którym znalazłeś się po teleportowaniu, a zostaniesz przeniesiony do Lazarusa. Rozwał go. Wróć do miejsca, z którym przeniosłeś się przez portal - pojawisz się koło pulsującego pentagramu. Wejdź, a będziesz walczył z Diablo. Cezary Maj, Łódź oraz Szymon Janc, Leszno.

• Quake 2 (CDA 4/98). W Upper Palace są dwie drzwi zabezpieczonych niebieskim polem. Niedaleko jednych znajdziesz Data CD. W tym samym pomieszczeniu jest wkłucie w podłogę. Wejdź na nie - zjedzie mostek. Idź dalej, naciśnij klawiaturę - pole zostaje zdezaktywowane. Wejdź w odblokowane drzwi i naciśnij klawiaturę - pojawi się most. Idź dalej aż do przycisku Exit. Po jego naciśnięciu jesteś na poziomie Bossa. Cezary Maj, Łódź.

Mam problem!

• W grze Dungeon Keeper na 11 poziomie, gdy wrzucam czarodziejów lub smoki do biblioteki, żeby coś wymyśliłi, to słyszę "brak tematów do badań", a mam 10 wolnych miejsc na czary. Co robić? Azhag the Slaughterer.

• Gdy po sformatowaniu dysku C instaluję Windows 95 Internet Explorer (z października '96), to gdy instalator dochodzi do 94% pokazuje następujący błąd: "instalator nie może rozkodować pliku (cab), nastąpi próba wyjścia z tej sytuacji" - gdy nacisnę OK, komunikat pojawia się ponownie. Co robić? Karol Sliwa, Gdów.

• Time Lapse, kraina Anasazi. Jestem w wiosce, podchodzę do dołu z piaskiem. Po chwili wpadają do niego liście niesione przez wiatr. Gdy się cofam, liście odlatują. Klikalem na nich, lecz to nic nie dało... Joanna Lubas, Barlinek.

• Tomb Raider 2. Jestem na 4 levelu. Nie wiem gdzie jest drugi balkon, by dostać się do Bossa. Majk K.S. Bydgoszcz, tel. 022 371-19-42.

• Kajko i Kokosz. Jak obudzić strażnika lub otworzyć bramę? Niepocieszony Krzych.

• C&C Red Alert. Nie mogę zainstalować do niego dodatku "Counterstrike" (pojawia się czarny ekran). Nie mam Windows 95. Niepocieszony Krzych.

• Jak namieszać w Diablo 1.00 (żadne trenerzy z CD nie działają). ??? z ???

>>> zobacz w Bonus/Hacker, podkatalog HEKSY.

• Theme Hospital. Nie mogę przejść 9 misji (Eastville). Nie wiem jak osiągnąć poziom 60% wyleczonych pacjentów (osiągam nie więcej niż 55%). Ceny mam na minimalnym poziomie i nikt nie jest wysyłany do domu. Szymon Janc, Leszno.

• Jack Orlando. Przy uruchomieniu wszystko jest OK, tylko zamiast muzyki słyszę jakieś burczenie (mam SB16). Raz wszystko działało - a po restarcie znów ten sam problem. Zalamana.

Sprzedam

• PC Gamer Po Polsku 1,2/96 - 2 zł/szt, 3-6/96 z CD - 10 zł/szt; rocznik z '97 z CD - 9 zł/szt lub całość za 110 zł. Gry Komputerowe 1/93-5/97 (34 numery) po 2 zł/szt lub 55 zł za całość. Książki: Windows 95 dla opornych - 28 zł, Microsoft Windows 95 krok po kroku (z dyskieta) - 23 zł, 1-2-3 Lotus 5 dla Windows dla Opornych - 25 zł, Microsoft Windows NT Workstation 4.0 krok po kroku (z dyskieta) - 23 zł. Dyskiety 5,25" - 0,6 zł/szt. Gry: Chaos Overlords - 35 zł, Suicide Speed (na dyskieta) - 25 zł. Program do nauki angielskiego You and Me dla dzieci, cz.1 na dyskieta 5,25 - 10 zł.

• Gry: Rayman - 60 zł. Joystick Quickshot - 40 zł, mikrofon z podstawką - 10 zł, mikrofon ze słuchawkami - 25 zł, numery SS - po 1,5 zł/szt. Dysk twardy Seagate 200 Mb do notebooków - 200 zł. Marek Obuchowicz, Słoneczna 2, Dywity 11-001, tel. 089 5210-157.

• Czasopisma z lat 96-98 (CDA, Chip, PC Kurier, inne - z CD i bez). Ceny od 0,5 zł/szt. CD z sharewareowymi programami - 7 zł/szt. Grę GTA. Kamil, Poznań, tel. 061 862-66-42.

• Grę C&C + 15 dodatkowych misji. Cena 95 zł. Mateusz Garbara, Przestrzenna 37/8, 50-533 Wrocław, tel. 071 336-12-61.

• Czasopisma: SS, Gambler, ŚGK i inne, począwszy od pierwszych numerów.

Gry i użytki shareware na CD. Oryginalne wersje: Syndicate Wars, Magic Carpet 2, Death Gate i inne (ew. na wymianę). Poszukuję dodatkowych tras do Death Rally. Wojtek, tel. 0601 493-708.

• Gry: Witchaven i Battle Beast - po 60 zł. Jacek Orlanowski, tel. 071 345-17-41.

• Nowe gry na GameBoya: Judge Dredd - 70 zł, Animaniacs - 70 zł, Mortal Kombat 3 - 80 zł. Przemysław Woliński, 1-go Maja 6/8, 78-200 Białogard, tel. (0-94-12) 60-02.

• Konsolę GB pocket z grami Donkey Kong Land 2, Super Mario Land 1-2 - za 250 zł. Jan Wrzeszcz, Szkolna 7/87, 22-300 Krasnystaw, tel. 0-82 576-45-77.

• Gry: Monster Truck Madness, Gex, Soccer - po 60 zł/szt lub 100 zł w komplecie, SS CD nr 51 - 10 zł. Piotrek Grabowski, Włocławska 10/52, 62-600 Kłodzko, tel. 063 72-02-90.

• Komputer PC 486Dx2 66 Mhz, 8 Mb Ram, monitor kolor, drukarka STAR, CDx4, 120 Mb HDD, karta muzyczna 16-bit stereo, cena 1300 zł. Tel. 036 415-31-26 (Racibórz).

• Strike Commander CD, polska instrukcja, nowka. Za 20 zł + 5 zł na kosztą przesyłki. Piotr Wójcik, Plac Wolności 8a, 07-104 Stoczek, tel. 0-25 79-162-90, po 17.00.

• Czasopisma i książki komputerowe (oraz sf). Szczegółowy wykaz - przyslij kopertę ze znaczkiem. Waldemar Wieszyński, Głogowska 8B/6, 40-660 Katowice.

• Phantasmagoria 2 - za 70 zł (ew. wymiana na Broken Sword 2 lub Monkey Island 3). Strike Commander - 15 zł, King's Quest - 23 zł, wydanie specjalne SS za 20 zł. Bartosz Szymiak, Bielska 153, 43-340 Kozy, tel. 033 174-015.

• Gry: Blade Runner, Zork Nemesis, Urban Runner, Ripper, Atlantis, DiscWorld2, 11th Hour, Phantasmagoria, Titanic, Vortex i inne - ceny w granicach 60-100 zł. Ireneusz Góralski, ul. Na Ostatnim Groszu 50/6, 54-207 Wrocław, tel. 071 51-06-52 lub 72-61-33.

• Komputer Alfa Pentium K5/100 AMD (płyta główna Pentium DFI-586 Baby AT, cache 256 KB; karta grafiki S3Trio64V+PCI 1 Mb, 16 Mb EDORAM 32-bit, karta muzyczna zgodna a SB Pro/16, CDx4 Mitsumi, monitor AOC SVGA kolor 14", LR/NI 1024x768, Pentium 100 Mhz, HDD 850 MB Seagate, także pełne wersje programów: MS Office Professional PL, pakiet Corel 5.0, MS Works 4.0 PL, Cool Wave 95, Morph Studio 1.0c. Robert Baska, Mościckiego 86/63, 33-100 Tarnów, tel. 014 26-15-07.

Kupię

• Monitor kolorowy SVGA lub VGA 14-15 cali - uszkodzony. Pamięć SIMM (16-32 Mb, 32 bit, 72 pin, do 70 ns), CDx6-8 - za rozsądną cenę. W ofertach podajcie opis sprzętu i cenę. Ryszard Schubert, Śniadeckich 5, 86-300 Grudziądz, tel. 051 463-18-89.

• Grę Pizza Tycoon. Jacek Orlanowski, tel. 071 345-17-41.

• CDA 1/96 (1) z CD; SS 01-05 za 1,8 zł/szt oraz 10-15 za 2 zł/szt. Mariusz Gerus, Spokojna 36, 56-400 Oleśnica.

• CDA, SS, PCS, Chip i inne (z dołączonymi CD). Oferty z ceną kierować: Andrzej Szablowski, Jemielite-Stare 21, 18-411 Śniadowo.

• Grę Seek and Destroy (ew. dam za nią inną). Jerzy Neska, Morskie Oko 17/25, 43-316 Bielsko-Biala.

• Gry i programy: 3D Dream House Designer, Corel Super Putt, Live Pix, 3D Garden Designer 3, Polonista, Kai's power Goo 1.0, Comic's Planet, The Neverhood, Tomb Raider 2, Lego Island. Aneta Jurczyk, Z. Nalkowskiej 6/19, 32-300 Olkusz, tel. 035 6412544, email: polop@frikko3.onet.pl.

Zamienię

• Top Gun i Jack Orlando na C&C Red Alert. Jacek Pilarski, Jeżyka 13B/9, 62-100 Wągrowiec.

Nawiązę kontakt

• Z posiadaczami Nintendo64 i GB. Przemysław Woliński, 1-go Maja 6/8, 78-200 Białogard, tel. (0-94-12) 60-02.

• Klub gier Deadly Games Club poszukuje nowych członków. Opisy, triki, tipsy, kody itp. do najpopularniejszych gier FPP. Leszek Kantorek, Bracka 63/65, 95-200 Pabianice.

• Swapper-muzyk szuka kontaktów. 100% answer. Rexus, Kamil Kukliński, Rzędziny 5/1, 72-003 gm. Dobroszcz.

• Z posiadaczem karty dźwiękowej Vibre16 z radiem (poszukuję dyskieta z oprogramowaniem i driverami do radia z tej karty). Michał Błaszczak, Boh. Monte Cassino 7/48, 22-400 Zamość, tel. 084 6276923.

• Z N.M. z Rudy Śląskiej (CDA 11/97) oraz wszystkimi fanami gier Time Lapse, Myst, Riven, Reah itp. Joanna Lubas, Kręta 21, 74-320 Barlinek, tel. 74-62-568.

• Z ludźmi posiadającymi programy Imagine 3 lub 4 oraz Fastracker II. Poszukuję opisów do tych programów. Piotr Pawlak, Grabowska 50, 63-510 Mikstat, tel. 062 731-01-96.

• Z kimś, kto grał dawno temu (sytycoen '96) na Battle.Net w Diablo wojownikami o xwycę Angel z luczniczką o xwycę Killer. Paweł Piasecki, Kajew 38, 63-321 Tursko.

Forum

• Pilnie poszukuję zabytkowej gry na PC - Street Rod (I lub II). Przemysław Woliński, 1-go Maja 6/8, 78-200 Białogard, tel. (0-94-12) 60-02.

• Do wszystkich moich kontaktów: sorry za daleje. REXUS.

O BattleTechu słów kilka...

"BattleTech" to system bitewny, rozgrywany na planszy, ale mający wiele wspólnego z RPG, o czym nieco dalej. Jest to gra strategiczna i to z rodzaju tych naprawdę trudnych, wypchanych zasadami, szczegółami, taktyką walki, strategią i tym wszystkim, co powoduje, że straty wpadają w trans. Gra jest dziełem doskonale znanej, także komputerowym graczom, firmy Fasa Corporation (to właśnie na licencji "BattleTechu" powstał "Mechwarrior" i kilka innych gier), która już od paru ładnych lat udoskonala system BT, wydaje wszelakie do niego dodatki i dopieszcza zasady. W Polsce system ten pojawił się we wczesnych latach 90-tych (kiedy dokładnie - nie pamiętam, było to jakiś czas temu), doskonale jak na owe czasy wydany przez kultowego wydawcę: Encore. Moje pierwsze z nim spotkanie było totalnym szokiem. Nigdy jeszcze wcześniej w swoim życiu nie grałem w coś tak skomplikowanego (wszelkie systemy bitewne pokazały się u nas nieco później), ale i zarazem fascynującego. Szczepnie mówiąc zostało mi tak do dziś i im więcej wiem o świecie "BattleTechu", tym bardziej jest on wciągający. Dlaczego? Ano choćby dlatego, że jest to nie tylko gra strategiczna. Owszem, na tym się głównie skupiono tworząc ją, niemniej nieco później pojawił się też podręcznik do rozgrywki fabularnej właśnie w świecie "BattleTechu". System nazywa się "Mechwarrior", został spolszczony i ukazał się nakładem wydawnictwa Mag. Na klimat świata połowy wieku XXX składa się także masa dodatków traktujących o technice, sytuacji politycznej w świecie, kilka książek fabularyzujących wydarzenia i przybliżających ten fascynujący okres z przyszłości. A przyszłość pokazana jest z prawdziwym rozmachem, wizjonersko, kompletnie - a całość "podana" znakomicie.

CoSta

Wczasach, o których opowiada system, ludzkość opanowała gwiazdy, które zawładnęły umysłami ludzi rządzących władzą, władza natomiast stała się motorem brutalnych i krwawych wojen międzyplanetarnych. Galaktyka została podzielona na tak zwane Sfery: Zewnętrzną i Wewnętrzną. Dziesiątki lat konfliktów wpłynęły destrukcyjnie na stan wiedzy technologicznej. Zaawansowane technologie odchodzą w niepamięć niszczone przez wojny i związane z nimi wydatki. Nikt w epoce walki nie przejmie się nauką. Najświętszym prawem jest: przetrwać. Siła i wzajemna eksterminacja stały się chlebem powszednim życia Galaktyki. To one stanowią o rozwoju cywilizacji. Najbardziej rozwiniętą technologią stały się więc tak zwane Battlemechy. Są to potężne roboty bojowe, których jedynym celem jest demolka i sianie śmierci. Battlemechy są "fabrykami" pożogi, strachu i zniszczenia. Nic nie może im się oprzeć poza... innymi Battlemechami. A więc nowoczesne pole bitwy wygląda następująco:

walczące pomiędzy sobą gigantyczne maszyny - drogie, potężne i coraz mniej dostępne (technologie znikają i są coraz droższe). Człowiek przestaje się tu liczyć - jest tylko drobiną, której życie i cena są obojętne dowódcy. Ważne są tylko maszyny. Choć właściwie jest tu klasa ludzi - elita elit - których zdolności i predyspozycje sprawiają, że są oni najbardziej pożądanym (no, może zaraz po Battlemechach) towarem na rynku wojny. Są to Mechwarriorzy, jeźdźcy Mechów, połączeni z nimi za pomocą systemu nerwowo-mięśniowego - właśnie od tych "nawigatorów" zależy wygrana na polu bitwy. W tym momencie do akcji wkracza gracz.

System "BattleTech" pozwala na wcielenie się w różne role. Od pojedynczego Mechwarriora, zajętego swoimi sprawami w świecie przemocy (np. w fabularnej części systemu), aż po dowódcę ekspedycji planetarnej, planującego drobniogłowy atak swoich sił na nieprzyjacielską planetę. Piękne w tym systemie jest to, że każda z jego części daje się znakomicie wpasować w ogólne ramy i można tu sobie pozwolić na prawie wszystko. Pierwotną częścią jest tu oczywiście

"BattleTech", rozgrywany na heksagonalnej planszy za pomocą figurek Mechów. W zestawie znajduje się instrukcja pozwalająca na pełną rozgrywkę walk Mechów. Jej uzupełnieniem i rozwinięciem jest "BattleTech: kompendium" - książka będąca skarbnicą wiedzy na temat bitew pomiędzy Mechami, ale zawierająca również zasady dotyczące innych pojazdów, oddziałów piechoty, artylerii, lotnictwa itd. Jest więc absolutnie kompletnym w tym zakresie podręcznikiem. Jednocześnie stopień komplikacji przepisów sięga szczytów i wymaga dużo samozaparcia przy przedzieraniu się przez jego zawilości. Ale warto! Uwiercie mi, warto! Poza tymi niewątpliwymi zaletami, w "BattleTech: kompendium" istnieją możliwości tworzenia własnych Mechów, zróżnicowanych maszyn dostosowanych do aktualnych potrzeb i zadań oraz gratka dla maniaków makiet: reguły rozgrywki na makiecie! Gra figurkami Mechów potrafi dostarczyć naprawdę oszałamiających wrażeń estetycznych. Skala pojedynczych jest tu bowiem nieco inna. Gdy dotychczasowe makietowe systemy bitewne wymagały zaangażowania wielu figurek (i pieniędzy), tak w przypadku "BattleTechu" można rozegrać niezłą potyczkę zaledwie trzema maszynami! I gwarantuję, że będzie ona naprawdę wciągająca. "BattleTech: kompendium" ukazało się w wersji polskiej (rozszerzonej w stosunku do oryginału!) nakładem wydawnictwa Mag i kosztowało jeszcze niedawno tylko 34 złote - z pewnością nie jest to suma zbyt wygórowana jak na taką ilość zabawy.

Po "BattleTechu" Encore wydał w Polsce "AeroTech", umożliwiający potyczki myśliwców w kosmosie i atmosferze, opisujący zasady

wspomagania pola walki za pomocą nalotów taktycznych itp. Należy tu zauważyć dużą wzajemną "komplementarność" "BattleTechu" i "AeroTechu". Wykorzystanie w obydwu wydawnictwach jednostek lądowych, jak i wsparcia powietrznego znakomicie podnosi walory gry, tworząc jednocześnie naprawdę ciekawe sytuacje.

Następne części systemu niestety jeszcze się u nas nie ukazały (a - przynajmniej ja nic o tym nie wiem - gdyby było inaczej, to gromkie sorry), a są nimi: "CityTech" (walka maszyn i piechoty w miastach), "BattleSpace" (niesamowita gra - bitwy statków kosmicznych w przestrzeni kosmicznej, najład na planety, działania na naprawdę wielką skalę), "Solaris VII" (rozszerzenie fabularnego "Mechwarriora"), no i cała masa dodatków: "Objective Raids" (to jest must dla każdego fana systemu - opis prawie całej Sfery Wewnętrznej, łącznie z klanami i ogólną sytuacją polityczną (!)), "Tactical Handbook" (taktyka w systemie), "Technical Readout" (straszenie tego dużo - opis wszelkich technologii używanych w grze) itd. Fasa Corporation naprawdę dba o swych klientów, a i kasy wyciąga z nich niemało. Jest jeszcze inna przyczyna powstania tylu dodatków. Otóż "BattleTech" został po raz pierwszy wydany w 1986 roku (chyba) i jest nieprzerwanie udoskonalany do dziś. Ba! Czas płynie i w samej grze! Kolejne dodatki i rozszerzenia opisują coraz to odleglejsze lata od tych, w trakcie których dzieje się akcja polskich wydań. Niestety, ponad dziesięć lat zaległości nie będzie łatwo nadrobić, ale pozostaje nadzieja, że doskonale pomysł wydawnictwa Mag będzie dalej rozwijany. Panowie postanowili bowiem skompilować w kilku "Almanachach BattleTechu" wszystkie



Rys. Lazur

wiadomości, jakie umknęły polskim graczom z uwagi na różnice w wydaniach i ciągły rozwój świata. Idea jest znakomita i pozwala nam uniknąć wielu wydatków związanych z kupnem iluś tam podręczników i rozszerzeń. Co z niego wyjdzie (a może już wyszło?) - zobaczmy.

Wspominałem już wcześniej o jednej z najważniejszych cech systemu: jego elastyczności. Każda z części, jak to można łatwo zauważyć, dostosowana jest do innych warunków prowadzenia walki. W ten sposób omija się z jednej strony konieczność natychmiastowego opanowania wielu przepisów, z drugiej zaś znakomicie napelnia się własne kieszenie wydawaniem coraz to nowszych rozszerzeń i udoskonaleni. Jednak udało się stworzyć coś, na co stratedzy czekali dość długo: system umożliwiający rozegranie potężnych batalii, a jednocześnie mogący znakomicie służyć do rozgrywek head to head, czyli maszyna na maszynę. Jest on kompleksowy, ogarnia zakres działań od kosmicznego najazdu ("BattleSpace" i "AeroTech"), po drobne, jednak niemniej pasjonujące, potyczki. Wszystko to jest oczywiście niesamowicie czasochłonne. Gra jest skomplikowana i samo przeliczanie niektórych akcji trwa naprawdę bardzo długo. Gdyby tylko ktoś chciał "przerzucić" to na komputer...

Naprawdę zachęcam do poznania tego systemu - satysfakcja gwarantowana w 100 procentach. Testowałem BT na wiele różnych sposobów i przez wiele tygodni, i muszę stwierdzić, że jest to jeden z najbardziej sensownych systemów bitewnych, nieco gorzej opracowany pod względem fabularnym (chodzi tu przede wszystkim o nie najlepszy podręcznik "Mechwarrior", do "mechaniki" którego można mieć nieco zastrzeżeń), niemniej w pełni nadrabiający walką, do której de facto został stworzony. Został on też najbardziej i najtrafniej, w porównaniu z tymi, które znam, osadzonych w realiach batalistycznych. Porywające są opisy świata ogarniętego degrengoladą, upadającego wskutek własnej wielkości, rozdrobnionego na feudalne klany walczące między sobą o każdą planetę, każdy księżyc. A wszystko przyprawione potężną dawką strategii, niesamowitych możliwości tu ukrytych. Naprawdę polecam.

Aha, gdyby kogoś temat bardziej zainteresował, oto adres wydawnictwa Mag, gdzie można dowiedzieć się więcej szczegółów: Pl. Konstytucji 5/10, 00-657 Warszawa. Niestety nie mam pojęcia, czy jest on wciąż aktualny. Firma ta lubi się przemieszczać to tu, to tam...

Star Wars

Gdy dwadzieścia lat temu George Lucas stworzył "Gwiezdne Wojny", nikt nie podejrzewał, że zrobią one taką furorę. Ich duch powrócił ze zdwojoną siłą wraz z nową edycją filmu oraz "karcianką" - "Star Wars Ccg" (czytaj Collectible Card Game). W tym krótkim tekście postaram się przekazać Wam kilka informacji na temat tej właśnie gry - mam nadzieję, że skłeni to Was do spróbowania, a jeśli już to zrobicie, ciężko będzie Wam się od niej oderwać.

ESKELL

Starship approaching, X-wing class" Tak, X-wing zbliża się do planety, jednej z wielu w Uniwersum Star Wars. Wszelchświat w grze podzielono na planety, te z kolei - na lokacje. Pojawiły się nowe planety, których nie widzieliśmy w filmie, między innymi Kashyyk - rodzinny świat Chewiego. Ciekawym elementem jest system mobilny - Gwiazda Śmierci - który jako jedyny posiada możliwość ruchu (co za niespodzianka). W dodatkach, które ukazały się dotychczas, do tych, które już były, dołączyło kilka kultowych lokacji, chociażby chatka Yody czy kantyna w Mos Eisley. Każda z lokacji posiada ikony jasnej i ciemnej mocy, które w grze odgrywają jedno z głównych ról.

"Yoda ??, you seek Yoda ??" - Moc Moc, która otacza nas i przenika wszystko, jest w grze najważniejsza. Jej ilość to wszystkie karty oprócz tych w ręku, na stole i w stosie zużytych kart. Jej brak oznacza przegraną. Można ją stracić w kilka sposobów. Podczas bitwy, w wyniku zajęcia przez przeciwnika lokacji z Twoimi ikonami mocy, lub działania niektórych zdarzeń. Stracone karty odkładane są na stos z tymi zużytymi. Jednak mogą one być odzyskiwane...

Leia, Luke, Han - Postacie To główni bohaterowie Trylogii. W grze są przedstawieni jako karty charakterów, których są trzy rodzaje: ciemne, rebelianci oraz obcy. Jasna strona obfituje w głównych bohaterów i przedstawicieli różnych ras, które przeciwstawiły się Imperium. Najczęściej są to Koreliańczycy, a więc ludzie, a także mieszanina bywalców tawerny w Mos Eisley. Z kolei ciemna strona jest dosyć uboga, obok Vadera, Moffa Tarkina i Bobby Fetta pełno tu imperialnych oficerów, którzy przypominają szarą masę. Ciekawym akcentem są łowcy nagród, każdy z inną historią życia i różną bronią, a także statkiem.

Victory Class Imperial Star Destroyer - Flota Galaktyka pełna jest statków, mniejszych, większych, rebelianckich, imperialnych i neutralnych. Każdy statek charakteryzują trzy podstawowe współczynniki: hiper-

prędkość, siła, pancerz (w przypadku okrętów) lub manewrowość (dla myśliwców).

Jeśli chodzi o statki kosmiczne, to przewaga jest po stronie rebelii. Główne atuty ich floty to szybkość, zwrotność, a także zmasowane ataki myśliwców, które są liczącą się siłą w grze. Są one uzbrojone w działa jonowe i torpedy protonowe, chociaż te nie są zbyt skuteczne. Oprócz lekkich myśliwców przymierze dysponuje również korwetami koreliańskimi i jedną fregatą szpitalną oraz prawdziwą perłą - "Tysiącletnim Sokolem" (dla angielskojęzycznych - Millennium Falcon). Imperialni dowódcy mogą się poszczycić siłą i pancerzem swoich niszczycieli. Jednak wyglądają one dobrze tylko w grupie, osłaniane przez chmurę myśliwców. Ich główne wady to mała hiper-prędkość, duży koszt wystawienia i zasadniczy brak bezpośredniej obrony przed myśliwcami. Admirał Ozzel mógłby powiedzieć, że nakryje rebeliantów czapkami, ale... nie udało mu się to przy użyciu przestarzałych myśliwców oraz dwóch latających trumien: gwiazdy śmierci i superniszczyciela Egzekutora.

"Utini!!! Utini!!!" - zdarzenia i efekty Utini to w języku karłowatych Jawów "Przyjdź". Jest to także jedna z kart efektów, które obok zdarzeń są przydatne w walce, jak i podczas reszty gry. Oprócz dopalaczy zwiększających siłę w bitwach, mamy efekty zmniejszające zdolności poszczególnych postaci.

"Away put your weapon, I mean you now harm"

Tak, każdy może tu znaleźć coś dla siebie, choćby słowa mistrza Yody. Niektórych miłośników przyciągnie flota, innych - rycerze Jedi. Na starannie wykonanych kartach znajdują przedłużenie filmu i RPG Gwiezdnego Wojen. Stanie przed nimi otworem rola rebelianckiego dowódcy, obrony bazy na Hoth lub imperialnego admirała. Szczepnie polecam karty, które odnowią starą miłość, nieśmiertelną trylogię wzbogacaną nowymi dodatkami...

P.S. Jeśli interesuje Was temat karcianych Gwiezdnego Wojen, to postaramy się za pomocą beczki piwa nakłonić naszego Chaosowego eksperta, Dyzia, o szersze wypowiedzenie się na ten temat.



Rys. Lazur

Melkoriada '98

Nie od dziś wiadomo, że od paru lat w okolicach Święta Pracy we Wrocławiu odbywa się majowa edycja Szedariady. Kilka miesięcy temu dowiedzieliśmy się, że „Matka Konwentów” odbywać się będzie tylko w listopadzie, zaś terminem majowymi miał się zająć ktoś nowy - ktoś kto miał przywrócić, zapomniane już dni świetności wrocławskiego RPG. O ile pytania „gdzie”, „kiedy” i „jak” spędzały nam sny z powiek, o tyle odpowiedź na pytanie „kto” była jasniutka jak „World of Darkness”.

DYŻU

Organizatorem okazał się nikt inny jak wrocławski KMGF „MELKOR”, (który stanowił - jeśli nie kręgosłup - to kark Szedariad), a stworzony przez nich twór ochrzczony został dość oryginalną nazwą - MELKORIADA. Szczerze mówiąc od początku miałem bardzo sceptyczne nastawienie (jak zwykle - Sceptycyzm Naszą Drogą!!!) co do tej imprezy. Zastanawiałem się czy będzie to kolejna masówka, (z tęsknotą wspominając dwie pierwsze edycje Szedarki, kiedy to w kameralnym gronie człowiek mógł miło spędzić czas, oddając się rozkoszy smakowania czystego RPG) nastawiona na wyciąganie pieniędzy od ludzi, oferująca mierne zaangażowanie organizatorów i jeszcze gorsze atrakcje.

Kiedy dowiedziałem się o planach MELKORA, kamień spadł mi z serca. Planowali imprezę zamkniętą - na zaproszenia, w maksymalnym składzie 150 - 200 osób. Na dodatek Prywatne Liceum „AMIGO”, (chwala Bogu za to, że jeszcze znajdują się szkoły, które chcą pomóc), które zapewniło lokum, było niewielką szkołą, akurat przeznaczoną na taką liczbę użytkowników. Zapowiadało się bardzo miło i chciałem na własne oczy zobaczyć przebieg tej cud-imprezy, dlatego na „Melkorce” pojawiłem się już w czwartek, nie bacząc na to, że oficjalne rozpoczęcie zabawy zaplanowano dopiero na dzień

późniejszy. Od początku aż do końca towarzyszył mi Yasiu, któremu konwent ten... jakoś „umknął” (tzn. bawił się tak dobrze... że aż nic nie pamięta dlatego; zamiast wspólnie, byłem skazany tę recenzję napisać sam) Ale zaczniemy od początku...

Uroczyste otwarcie imprezy miało miejsce w piątek tj. 1.05.1998 r., mimo to (co już jest niejako tradycją) znakomita większość uczestników zjawiała się już w czwartek w okolicach godziny 18.00, weszli dopiero po 21.00 lecz nikt się tym specjalnie nie przejął, bo tak to już jest z tymi polskimi konwentami, że czas ich rozpoczęcia wydłuża się mniej więcej o dwie, trzy godzinki. Przy „bramce” konwentowicze po uiszczeniu opłaty w wysokości złotych 20 mogli się czuć jak u siebie w domu. Identyfikatory z napisem Melkoriada były zrobione w dwóch kolorach. Zrezygnowano z podziału typu: Gracz, MG, Ochrona,

Prasa itp. na rzecz klasyfikacji etnicznej. W rzeczywistości oznaczało to, że osoby z Wrocławia otrzymywały identyfikatory fioletowe z byczkiem, (przebóg, nie mogę dojść co to było, ale chyba byczek :-)), a zamiejscowi białe; też z czymś tam. Podział ten był o tyle ważny, że przydział sali przysługiwał tylko przyjeźdnym w myśl twierdzenia „Tubylcy spać w domu”. Kiedy już miało się ID i jako taką kwaterę, można było rozejrzeć się za atrakcjami, których każdy dzień imprezy przynosił coraz więcej. Dlatego też oprócz licznych seminariów na, których zrozpaczony MG mógł dowiedzieć się, że to iż gracze nie chcą u niego grać w „Dzikie Pola”, spowodowane jest tym, że za bardzo folguje npc'owym chłopom, pozwalając im latać po polu uzbrojonym w Fazery, blastery i turbolasery. Na innej prelekcji prowadzący starał się wytłumaczyć zgromadzonym, że są nienormalni (faktów oczywistych nie trzeba tłumaczyć!). Kiedy okazało się, że nikt mu nie wierzy zaczął walić głową w tablicę z głośnym krzykiem „Nie jestem Chopinem!”, zarżał końskim śmiechem i na czworakach wybiegł z sali... Tak, tak gdyby nie te seminaria

i warsztaty całkowicie zatraciłaby się smykalka „do prowadzenia”!

Na Melkoriadzie, co mogę stwierdzić z całą odpowiedzialnością, każdy znalazł coś dla siebie. Karciarze mieli swoje turnieje (Magic: The Gathering, Star Wars itp.), „batlowcy” swoje (Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40.000, Epic, Blood Bowl itp.). Nie zapomniano również o nalogowych zwycięzcach konkursów (chciałbym w tym miejscu podziękować Piotrowi Wojtowiczowi i Thorowi za grę fair-play na konkursie X-FILES przeciwko mnie i Maślakowi; a propos chłopaki następnym razem nie podkładajcie się, bo szarpiecie mi opinię konkursowego nieudacznika), uzupełniającienne menu o co najmniej 2-3 tego typu uciech. Śmieszny fakt wiąże się z konkursem na autobusa (czyt.: Omnibusa). Odbywał się on na świeżym powietrzu, jako że salę pod niego przeznaczoną opanowali mroczni miłośnicy Star Wars i innych używek (samozwarczo nazywający siebie NEW WORLD ORDER tzn. Sierżant, Maślak, Grzesiu i Aragorn), przekształcając ją w FILMROOM.

Oprócz wyżej wspomnianych atrakcji bractwo z całej Polski oczywiście robiło to, co jest myślą przewodnią takich konwentów, czyli grało. Brak miejsca nie odstraszył nikogo. Dosłownie wszędzie odbywały się Sesje. Grano przeważnie w dzień, noc rezerwując sobie na LARPA. Każdy bawił się wysmienicie. Duże podziękowania należy złożyć Organizatorom, którzy dołożyli wszelkich starań, aby impreza została uznana za taką, za jaką uznana została. Nic dodać, nic ująć.

P.S. Dyрекcję Prywatnego LO „AMIGO” uprasza się o obniżenie plotu jako, że przechodzenie przezeń może się skończyć przykrym upadkiem na głowę, o czym niektórzy „dzicy i krępi” chłopcy zdążyli się przekonać!



Rys. Łazur



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Hej!

No i już. Final countdown trwa, czyli wytęsknione wakacje tuż, tuż. Praktycznie jesteście już na pełnym luzie, odliczając ostatnie godziny do początku 60 czy 90 dni relaksu. A my... cóż, tradycyjnie wlepiliśmy gały w monitory, oglądając gierki, czytając listy i wklepując teksty w edytorach. I w momencie gdy będziecie się byczyć na plażach czy basenach, u nas praca wrze - i wrze krew w przegrzanych mózgach. I kto powiedział, że życie redaktora pisma o grach to pasmo nieustającej radości?

Relaksując się, pamiętajcie więc o nas, przykutych do biurka nieszczęśliwach, chłostanych kompaktami po oczach przez Naczelnego - i podtrzymujcie nas przy życiu swoimi listami! O ile nie będzie kolejnej powodzi (tfu! odpukać!), zobaczymy się już za 30 dni.

Myśl miesiąca: Narzekałem, że nie mam butów - aż spotkałem człowieka, który nie miał nóg. (Stare przysłowie arabskie, dedykowane tym wszystkim, którzy jójczą na konfigurację sprzętową swego komputera.)

Wiwat starocie!

(...) Będę głosem Waszego sumienia, okrzykiem rozpaczliwym Gościa z Mierną Konfiguracją, ambitym krytykiem (już kupiłem pudło wazeliny w tubkach (...)). Właśnie "obalilem" (...) CDA, pochłonięte co mogłem zainstalować, przejrzałem, obejrzałem (...). Co do pełnych gier. Tak jak do Colorado i Targhna miałem zastrzeżenia (gierki swego czasu ciekawe, niejedną noc przesiedziałem nad Colorado w epoce posiadania przeze mnie jeszcze Atari ST), tak do Pacific Islands nawet się nie czepiam. Team Yankee było tym czymś, co jak magnes ciągnęło mnie przed telewizor (ciągle Atari ST), o kontynuacji czego wiedziałem, ale niestety nie doczekałem/nie zdobyłem. (...) Gierka rozwała totalnie. Chować się wszystkie Red Alerty i inne głupawe RTSy, może i jesteście lepsze, ale w Pacific Islands gram widząc przez mgiełkę ten rozkoszny obrazek na monitorze. Powód? Nieskromne łezki wzruszenia! Mam już swoje lata, przebrnąłem przez wszystkie etapy komputeryzacji naszego kochanego kraiku (Specy, Elwro bodajże 800 junior (yyyyeessss!!!), Meritum (cool maszyna :-)), Atari 65 XE, Atari ST, Amiga (pobieżnie) no i Pecet), z tego względu wiele już widziałem i każda taka reminiscencja wręcz mnie rozwała. Gierka jest po prostu dobra. (...) Drugą istotną kwestią są... wymagania tego typu golden oldies. Po prostu śmiech. 60-70 stuflu na moim sprzęcie (p75 i - o zgrozo - 8 mega!!! szlag mnie na miejscu trafi!) raczej nie pójdzie, choć czasem dokonuję cudów konfiguracyjnych i jakoś to idzie. Golden oldies za to dostają skrzydeł, a czasami wręcz fruwają zbyt szybko. Znakomite dowartościowanie. (...)

Kostas Brzeziński "CoSta", Jelenia Góra

Ech, miło się wspomina te dawne czasy, gdy C-64 ze stacją dysków był szczytem marzeń graczy; posiadacz A500 był traktowany ongiś jak półbóg, zaś 486/33 dotyczyło się ze czcią i obawą, że porazi nas jego potężna moc obliczeniowa... Tak było, naprawdę!

Kody i stałe pytanie

1. Dlaczego kody do Pacific Islands nie działają?
2. Czy moglibyście zamieścić pełną wersję Red Alert?

Stratego-Ian z Rzeszowa

To ciekawe - czemu w takim razie gość z listu zamieszczonego nad Twoim zachwyca się tą gierką (znaczy - u niego działa, więc i kody działają). Try again! A co do drugiego pytania - LITOŚCI!!! Ile razy mamy udzielać identycznych odpowiedzi na niemal identyczne pytania?!

Batfan

(...) Wkurzyłem się (...) we wrześniowym numerze ogłosiliście konkursy (...) m.in. o Batmanie. W odpowiedzi na drugie pytanie (aktorzy odwytujący Batmana) podaliście: Keaton, Kilmer, Clooney (...) zapomnieliście o Adamie West(cie), który grał też postać w 1966 (...) Teraz kilka pytań i sugestii: super, że zmieniliście szatę graficzną (...) podobają mi się duże screeny, ale czy przypadkiem nie stajecie się za sterylni (...) Reklamy moglibyście grupować, tak że jeśli ktoś ich nie chce oglądać - po prostu przerzuca te kartki (...). Popieram wydanie Action Plus (...) szkoda tylko, że CDA + PCS + AP = 26,48. To wcale nie przyszc, a życie musi coś jeść.

Piotr Krasowski, Lublin

Batman - masz rację, zapomnieliśmy o czasach, gdy najstarszy redaktor CDA właśnie skończył sikać w pieluchy. Bijemy czołem przed Bat-ekspertem! Sterylność szaty graficznej - po prostu jest więcej bielej i mniej intensywnych podlewów, które często (po wyjściu z drukarni) utrudniały

czytanie tekstu. Podlewki stały się bardziej stonowane; naturalnie postaraliśmy się "odsterylizować" CDA, ale bez przesady. Lepsza czytelność niż nieczytelność, a kolorowe "zygzaki"... Reklamy - często reklamodawca sam ustala, że chce np. by dana reklama pojawiła się np. wśród użytkowników albo w recenzjach gier, albo na konkretnej stronie - i co wtedy? Ceny naszych pism - możemy tylko westchnąć ze współczuciem, bo cóż innego możemy zrobić? To jest życie, to jest kapitalizm...

Same pełne wersje!

Czy nie byłoby lepiej żebyście dawali mniej gier itp. ale żebyście dawali same pełne wersje?

Piotrek z Jawora

Lepiej - nie lepiej, trudno powiedzieć. Nawet teoretycznie zakładając, że byłoby tyle pełnych gier co miesiąc do zamieszczenia (a z tym nie ma tak prosto) - no to postawmy sprawę jasno: to by nie były Quake 2 ani Quake, ani nawet Doom2. A mając dema, macie tym samym dostęp do nowości i wiecie, czego się spodziewać po gierce, którą chcecie nabyć. Najlepiej więc dawać i dema, i pełne wersje - co też czynimy.

Sprostowanko

Piszę (...) abyście wiedzieli, że wcale tak nie myślałem, tzn. nie myślę, że nie robicie tego, co chcą czytelnicy [autor w 11/97 zarzucił nam, że nie spełniamy życzeń czytelników i on nie wie, czemu ma nas kupować - redakcja]. List napisałem we wrześniu, wydrukowaliście go w listopadzie (...), a ja już dawno zmieniłem zdanie (...), a tu taki Danon i reszta czytelników mówią, że mam nierówno pod sufitem (...) Kim ja jestem? Kozłem oliarnym? Każdy ma prawo do krytyki (...) takich ludzi, którzy chcą mnie obrażać za pośrednictwem CDA to ja mam w d***. Mam nadzieję, że mój list zostanie wydrukowany (...) i będzie podany mój adres, by taki cap mógł mnie obrazać indywidualnie.

Tomasz Łabędzki, Czarnków

Adresu nie podaliśmy specjalnie (ale zrobimy to, gdy Tomek się uprze), ponieważ wydaje nam się, że list był pisany pod wpływem emocji i autora nieco poniosło. Zaczniemy od tego, że należy ponosić konsekwencje swoich słów. Powiedzieliście, co myślisz o CDA (masz święte prawo to robić!), zaś czytelnicy powiedzieli, co myślą o tym, co Ty myślisz (ich prawo!). Trudno żeby byli jaśnowidzami, którzy za pomocą sił psi wykryją, iż w "międzyczasie" zmieniłeś zdanie. Sam napisałeś, że każdy ma prawo do krytyki - czemu więc oburzasz się, gdy ktoś skorzystał z tego prawa? I w ogóle chyba wyolbrzymiasz ten epizod. Ilu czytelników pamięta jeszcze, co było w Action Redaction w 11/97? Pewnie prawie nikt - zaś po podaniu swego adresu zapewne zmobilizowałbyś kilkudziesięciu ludzi, którzy - zgodnie z życzeniem - obrażaliby Cię indywidualnie. Czy tego chcesz? I w ogóle - ludzie, nie podchodźcie do tych wszystkich spraw z taką powagą. Ten i ów zarzucza nam, że jesteśmy za poważni, że trzeba być na totalnym luzie - a potem, gdy jemu ktoś nadepnie na odcisk, to zaraz zapomina o tym luzie i wali takie listy, że aż monitor się czerwieni (to akurat dotyczy niedawnego spięcia pomiędzy fanami Quake i Duke'a - prawie wszystkie listy utrzymane były w tonacji "ty #\$\$% i #@\$\$# jak ja cię #(\$% to ci się odechce, @@@# jeden, pisząc że Quake jest lepszy/gorszy od Duke'a" itp.).

Biznesmen?!

(...) Sprzedajcie mi prawa autorskie do możliwości powielania Waszych płyt.

Repus, Kraków

Ehm, ehm - płyty CDA nie mogą być sprzedawane oddzielnie - są tylko częścią czasopisma CDA i TYLKO w takiej formie mogą być rozpowszechniane (twórca dem z reguły zastrzega sobie, że ich dzieła nie mogą być sprzedawane w celach zarobkowych, na specjalnie w tym celu wyłoczonych CD; dema mają pełnić rolę darmowej reklamy, np. dołączonej do pisma na CD - kto robi inaczej, popełnia przestępstwo). A tak już całkiem z ciekawości - ile za to dasz ;-))?

Hexen 2

Piszę do Was z ważnym dla mnie pytaniem. Czy można zamówić numer archiwalny, nie zamawiając prenumeraty? (...) Najbardziej wkurzył mnie Charles z Warszawy - Hexen 2 to fajna gierka, a poza tym nie chciałbym, aby w CDA były gierki i tipsy na życzenie (powstałby drugi Action Plus).

Patryk Onion z ???

Odnosnie pierwszego pytania: naturalnie TAK. Co do Charlesa - poczytaj sobie jego list (poniżej). Powinno Ci trochę ulżyć.

List ciemności 2

(...) Przepraszam, że niesłusznie pogardziłem grą Hexen 2, zagrałem w nią i bardzo mi się spodobała. (...) Niedawno ja i mój kumpel kupiliśmy sobie Postala - ja piracką wersję, on w sklepie - obie działały tak samo. Popełniłem może przestępstwo, ale ja na tym wyszedłem dobrze (...).

Charles, Warszawa

No proszę... Prawdę powiedziawszy od razu się nam jakoś wydawało, że ta gierka powinna trafić w Twe gusta - no nie? A przedtem to co - zjechałeś nas za recenzję w ogóle nie grając albo chwilę "pykając" w demo? Znaczy - wprawdzie nie wiem o czym mówicie, ale i tak na pewno nie macie racji?! Hmmm. Mamy nadzieję, że nie będziecie w przyszłości nauczycielem ani sędzią w sądzie ;-). I nasz nasz wyraz uznania za publiczne przyznanie się do błędu! A co do piractwa - TAK, popełniłeś przestępstwo (żadne "może"!)). A że dobrze na tym wyszedłeś; cóż, gdy ktoś właśnie Ci się do domu i ukradnie komputer albo doprowadzi samochód z parkingu (ew. kupi go od złodzieja, który Cię okradł) - to nie miej do niego żalu; on TEŻ wyjdzie na tym dobrze i w świetle prawa niczym się to nie będzie różnić od Twojego uczynku. Po prostu obaj skradliście cudzą własność (ew. bawicie się w paserów) i tyle. Pamiętaj także, że w świetle prawa samo trzymanie w domu spiraconego softu traktowane jest jako paserstwo i tym samym ktoś "zyczliwy" może Ci podłożyć niezłą świnię. Nie wspominając już o tym fakcie, że kupując piraty zmniejszasz dochody twórców gier, a gdy im się to nie będzie opłacało - to kiedyś nie będzie czego piracić. Dziś zaoszczędzisz parę groszy, a w przyszłości będziesz narzekał, że nie ma w co grać. Nie będziemy Ci tu prawić moralów, ale nie masz się czym chwalić. I jeszcze coś - może sobie nie zdajesz sprawy, ale obecnie piracki rynek jest opanowywany przez... matię (tak! - nawet niekoniecznie polską), która za pośrednictwem sieci detalistów (rozmaitych Kaziów z giełdy) rozprowadza na skalę przemysłową scrackowany soft. Kupując pirata pośrednio dajesz im kasę na nowe Merce i zakup Kałaszy. Nie śmiać się - to nie jest zabawne!

Sugestie

1. Dlaczego Yabol nie odpisuje na listy (...)
2. Wasz Jedi pomylił chyba galaktyki. Kto wymyśla takie nazwy?
3. (...) A gdzie porno?
4. Który z baranów zmienił cenę?

5. Myślicie, że wszyscy mają P-100 MMX, 3Dfx, Windows'95 itp. Dajcie też coś na 486 i Dos.
6. Coś ty się Smuggler z ulicy przybłąkał, to nie miejsce dla przemytników.
7. Prosimy o więcej Tips & tricków.

Michał i Piotrek, Czechowice-Dziedzice

Ad 1. Z założenia nie odpisujemy indywidualnie na listy (wyjątkami są maile i ew. korespondencja adresowana do autor danego działu - np. Smuggler odpisuje na listy związane ze sceną). Przyczyna jest prosta - setki listów i mało czasu...

Ad 2. Ten, co w Chinach pięć po trzeciej. Nie rozumiesz odpowiedzi? No to remis, bo my nie rozumiemy pytania :-).

Ad 3. Gdy zobaczysz w Cattie recenzję Diabła 2, to my w rewanżu zamieścimy jakiegoś pornoła.

Ad 4. Ten baran, który inwestuje miliardy zł w gazetę, czyli wydawca. Prawda, że to musi być jakiś kretn? Przecież wszystkim wiadomo, że dobry interes to taki, do którego się dopłaca, że wszystko wokół tanieje, a tylko my jak ostatni idioci podnosimy ceny...

Ad 5. Pomyłka na adresie! Napiszcie to producentom gier! Pisząc do nas w tej sprawie, możecie równie dobrze ochraniać np. Przegląd Sportowy, że stale drukuje komunikaty o porażkach polskich piłkarzy, zamiast choć raz sprawić, by padł wynik Polska - Brazylia 6:0. A czasu nie cofniesz - gier na 486/Dos już wkrótce nie będzie wcale, niezależnie od tego, czy Ci się to podoba czy nie.

Ad 6. A co mam robić na warunkowym zwolnieniu, hę? Ad 7. Poproście jeszcze producentów gier, by ich więcej dawali - to co macie w CDA, to praktycznie wszystko, co w danym miesiącu jest warte uwagi.

Okrutnicy

(...) W numerze listopadowym zauważyłem grę Worms 2. Moi rodzice są dla gnie okrutni, więc proszę Was o tę grę.

Adam J. Z Kamienia Pomorskiego

Nasz naczelny jest jeszcze bardziej okrutny, dlatego przed wysłaniem gry prosi o przesłanie mu helikoptera Mi-24. Inaczej nici z tego...

Plusy, minusy, przymusy

Pisze do was Dark Knight. Na początku chciałbym wam powiedzieć, że wasza gazeta jest najlepszą gazetą na rynku (choć już to wiecie). Wiem, że jesteście zapracowani, ale wysłuchajcie mnie. Najpierw plusy, potem minusy i pytania + przymusy.

Plusy :

1. Fajnie, że jest dział listów i tipsów (za mały).
2. Opisy są w porządku.
3. Spis treści jest czytelny i nareszcie zgadza się z Warlo Zobaczyć (strona obok).
4. Są pełne wersje (no, trochę stare),
5. Świetna cena (nowa i stara).
6. Zrobiliście Action Plus.

Minusy :

1. Niepotrzebna Scena (jest na plycie).
2. Za mały hacker i tipsy.
3. Brak spisu treści na pudelku od płyty.
4. Tipsy wpisujecie do gazety, potem wkładacie na krążek, a następnie przekładacie do Action Plus...

Ocena ogólna CDA: 9/10

Odnosnie minusów

Ad 1. Równie dobrze można powiedzieć - są demka gier na płytach, to po co o nich pisać w CDA? Ad 2. Tipsy są jeszcze na plycie, nie? A Hacker nie jest mały, ma 186 cm!

Ad 3. Już wrócił!

Ad 4. Tipsy w Action Plus są składane alfabetycznie, stąd mogą się tam powtarzać tipsy z CDA (bo co - mamy je pominąć?), ale tak ponad 3/4 jest nowych, tzn. wcześniej przez nas niepublikowanych. A na krążku jest ich zawsze więcej niż w gazecie.

Kończona ocena jak najbardziej nas zadowala, ale poczekaj - będzie 10/10!

Pytania + Przymusy :

1. Włócie mi na dyskietkę solucje do: Knight's Chase Time Gate, Prisoner of Ice, Down in the Dumbs.
2. Powiedziecie, w którym numerze były tipsy do Solar Crusade i dajcie (jeżeli będą) tipsy do Earth 2140.
3. Dajcie kalkulator do Hex'ów (choćby Dos Navigator).
4. Z plansz do Incubation z numeru Marzec '98 1 działu, w 2 nie mogę rekrutować żołnierzy, a reszta wcale nie chce działać. Dlaczego?
5. Jeżeli nie macie pieniędzy na prawa autorskie, to skąd się wzięła gra Kajko i Kokosz lub Navy Strike?

6. Jak nazywa się 3-cie plemię ludzi w Dark Colony. W Action Plus piszecie najpierw Stratusi, a potem Startusi.
7. Dlaczego na plycie styczniowej napisaliście numer 19. Przecież 19 numer to Grudzień.
8. Dawajcie więcej gier przygodowych.

I żeby nie było nieporozumień:

1. Nie mam Internetu.
2. Mam demo Incubation.
3. Nigdy nie rysuję płyt śrubokrętem.
4. Jeżeli prawie nikt nie przysyła dyskietek, to spojrzycie na moją.
5. Pliki z solucjami nazwijcie nazwami gier.
6. Nie mam pełnej wersji Dark Colony.

Dark Knight, Warszawa

Ad 1. Zapomnij, nie wysyłam NIGDY i NIKOMU tipsów itp. Sorry.

Ad 2. Do Solara zdaje się, że w ogóle nie było tipsów, ale za to do E2140... też ich nie ma.

Ad 3. Jezu, przecież był i sam DN (dokładnie rok temu) i jakieś 6432 zbliżonych programów (posperaj w katalogach Bonus/Hacker na naszych CD).

Ad 4. Hmm, no... nie wiemy. Ale zobacz nowe etapy do Incubation na tym CD (problem wynika zapewne z tego, że wczytujesz te etapy spod dema?)

Ad 5. Ależ MAMY na to pieniądze - tylko, że za mało, by starczyło na np. Quake 2.

Ad 6. Oczywiście Stratus(i) - sorry za literówkę.

Ad 7. Podziękowaliśmy za współpracę temu, kto robił "oprawę" CD (choć akurat nie za ten numer), teraz powinno być lepiej.

Ad 8. Zły adres! My tylko zamieszczamy to, co stworzą inni. Powyższe żądanie wyslij producentom gier...

I żeby nie było nieporozumień: Ad. 1 i 6 - współczujemy. Ad 2 - nie chwał się! Ja mam demo dema! Ad 3 - nie wiesz co tracisz!

Wątpliwości i sugestia

1. Chcę kupić Jacka Orlando, ale nie wiem, czy w najbliższych numerach CDA nie pojawi się pełna wersja tej gry?
2. Co oznacza RTS i RPG?
3. Czy w Polsce pojawił się już Windows '98?
4. Ile zajmuje pełna wersja Jacka Orlando?
5. Będzie pełna wersja Theme Hospital?

Piszcie, co będzie w następnym numerze (najlepsze gry i programy)

??? z ???

Ad 1 i 5 - Na pewno nie przed rokiem 2000.

Ad 2. RTS - Real Time Strategy (strategia w czasie rzeczywistym - np. Red Alert), RPG - Role Playing Games; a co to jest - poczytaj o tym Królestwie Chaosu lub w poprzednim Action Redaction. Szczegółowa odpowiedź zajęłaby nam tak że 3 szpalty...

Ad 3. Beta-wersja - tak. A co, chcesz się przekonać, że masz za mało pamięci i za słaby procesor? W momencie gdy czytasz te słowa, od premiery W'98 dzielą nas godziny...

Ad 4. Jeden kompakt.

Co do propozycji - o tym, jaka gra jest najlepsza, można powiedzieć, gdy się ma przed oczyma cały numer. Jak więc mamy dawać zapowiedzi "najlepszych gier", skoro nie wiemy, czy dana gra nie zostanie zdeklasowana przez tę, którą dopiero otrzymamy? No i już widzę te pretensje, że zapowiadaliśmy jakąś grę, która potem się nie zmieściła w numerze... Pomyśl OK, ale raczej trudny do realizacji.

Uwagi gracza

Przyznam się, że nie za bardzo podoba mi się kierunek, w którym rozwija się ostatnio cały przemysł komputerowy. Sytuacja obecna przypomina ciągnięcie konia przez wóz. (...) Dzisiaj nie robi się już gier na istniejące komputery, a robi się komputery dla gier! Mało jest już gier, w które mogę na moim P150 pograć bez obaw o załamanie nerwowe. Pozostaje jeszcze owszem low res, ale tylko niektóre gry wyglądają znośnie w tej rozdzielczości (Quake2). Ale jaki ma dziś sens granie w low-res? To może jeszcze w trybie 32-kolorów? Nie mogę uważać przecież gry za dobrą, skoro nie mogę sobie w nią zagrać na moim komputerze. Może komuś się teraz narażę mówiąc, że gra TOCA Touring Car Championship jest w/g mnie zaledwie kiepska, ale tak jest. Żeby animacja tej naprawdę nie szokującej grafiką gry sięgała kilku klatek na sekundę w niskiej rozdzielczości, z najmniejszą ilością detali na w/w komputerze!!! (...) Po prostu panom z Codemasters nie chciało się zoptymalizować

engine i odwalili prowizorę, jaką oglądamy coraz częściej. (...) Niejaka gra "Gruesome castle" wywołała u mnie szereg konwulsyjnych drgawek o częstotliwości równej liczbie klatek na sekundę. Na szczęście :) w/w gra chodziła u mnie z prędkością - uwaga - 1,5 klatki na sekundę!!!! (...) Następnie uruchomiłem demko polskiej gry "Reflux". Panowie z Metropolis zazwyczaj dbali o polskiego gracza, optymalizując szybkość działania programu, ale w tym przypadku ich produkcja sięgnęła światowego poziomu. Oczywiście chodzi mi o wymagania. (...) Owszem, ktoś może mi zarzucić, że to tylko dema i pełne wersje będą chodzić znacznie szybciej - ale to najprawdopodobniej będzie kolejnym kłamstwem. Kiedyś gra była dobra, gdy miała klimat, grywalność, nie była wtórna i miała niezłą grafikę i dźwięk. Dziś już została tylko ta ostatnia cecha. Lenistwo twórców nie powinno być nagradzane wysokimi ocenami w pismach komputerowych, a tak niestety często się dzieje, co również nie jest właściwe. Trzeba nabywcę przestrzegać, czego lepiej nie dotykać!!!

Grzegorz Kańczugowski

Masz niewątpliwie sporo racji. Ongiś, w erze komputerów 8-bitowych, programiści nie mogli zasugerować "kup więcej pamięci, szybszy procesor itp". więc dbali o optymalizację kodu. I powstawały wskutek tego prawdziwe perełki, wyciskające z komputera 150% jego możliwości (taki Knight Lore na Specie). Dziś zaś najpopularniejszym wyjściem (dla programistów) jest stale upgrade'owanie sprzętu, z czego niewątpliwie cieszą się jego producenci... A gracze - albo wysypują kolejne setki złotych, albo pozostają im granie w "starocie" sprzed roku. I nic się na to nie poradzi, niestety. Ale też nie można zaniżać ocen grom tylko dlatego, że mają wygórowane wymagania sprzętowe... No, chyba że ewidentnie nie widać, by te wymagania w jakikolwiek sposób wpłynęły na jakość gry.

Plus demka

(...) Chcę kupić Action Plus, ale nigdzie go nie ma, powiedzcie dlaczego i jak można go zaprenumerować (...)

Clóud

(...) W 11/97 było demko Postala, a ja jak głupi opuściłem ten numer, więc błagam was, dajcie to demko w jednym z następnych CD. (...)

Virta Cap

Czemu nie ma Action Plusa - no cóż, widać ludzie go wykupują :-). Na razie nie planujemy wprowadzenia prenumeraty na Plusa, musicie więc pilnować kiosków! Ew. męczyć nas o numery archiwalne. A co do demka Postala (i wielu podobnych listów w sprawie tego czy innego dema) - niestety nie możemy powtarzać dem (szkoda marnować miejsca na te same rzeczy). Nie idźcie aż na tak dużą łatwiznę - inaczej 99% CD będą zajmować demka powtórzone na życzenie tego czy innego czytelnika (no i czemu 89.999 czytelników ma jeszcze raz oglądać to samo demo...). Przecież można nabyć u nas archiwalny numer CDA z poszukiwanym demem - i po sprawie.

Hacker pokarany

Wysłałem już do Was 5 listów i żaden nie został opublikowany. OSKARŻAM Was o umyślne niepublikowanie moich listów. Sądzę, że nie czytacie wszystkich listów(...) Zrobiłem wirusa, który spie*** mi cały dysk. Nie mogę go zniszczyć, bo jak załączam komputer, to się wiesza i wyświetla komunikat "divide overflow". (...)

Hacker Michał z Czechowic

Odnosnie oskarżenia - już serdecznie nudzi się nam nieustanne przysięganie, że czytamy WSZYSTKIE listy, a drukujemy tylko ich skromną część (z braku miejsca, a także dlatego, że w wielu listach powtarzają się te same pytania itp.). Wirus... a dobrze Ci tak!!! :-). Po co robiłeś wirusa - by inny cierpiał tak, jak Ty teraz... więc zobacz jak to smakuje! (Nie oglądasz filmów sf - stworzony przez naukowca potwór ZAWSZE wyrwa mu się spod kontroli i atakuje swego stwórcę...). Sformatuj HDD albo odpal komputer z dyskietki systemowej i uruchom jakiegoś antywirusa.

W SKWARNY DZIEŃ DYSZELI DO WAS:

**SMUGGLER SPOTNIAŁY & MR JEDI
ROZPALONY
(BO BEZ WODY, WENTYLATORA I ŻONY)**

Thriller 3D Herculeśa: życie bez 3Dfx'a

ROBERT ZATORSKI

Prawdziwy boom na rynku kart 3D: tak można w kilku słowach określić to, co się dzieje w sklepach ze sprzętem komputerowym. Nie każdy jednak decyduje się na dokupienie do posiadanego już zestawu karty Voodoo 3Dfx. Są przecież inne cudowne wynalazki z dopalaczem 3D na pokładzie. Takie właśnie karty Hercules Thriller 3D (4MB i wersja z obsługą TV8MB Ram) postanowiliśmy wziąć na warsztat. Przeprowadziliśmy w sumie kilkanaście testów graficznych, karty wypróbowane zostały także na około 50 grach, na koniec wrzuciliśmy je we władanie systemu Windows 98 Beta 3.0. Wyniki, jakie osiągnęły testowane produkty (szczególnie w grach), były całkiem przyzwoite, ale po kolei! Instalacja Thrillera nie nastroiła żadnego kłopotu użytkownikowi Windowsa 95, oczywiście system nie rozpoznał kart samodzielnie, sterowniki przenosimy więc z dysku dostarczonego przez producenta. Cały ten proces trwa najwyżej 5 minut. Wraz z kartami dołączone do nich zostało bardzo ciekawie zrobione oprogramowanie do filmów Avi i MPEG. Całość przypomina domową videotekę, osadzoną na regale wykonanym z drewna... Na szczęście, na tym nie koniec. We właściwościach ekranu odkrywamy kolejne okienka, które mają nam pomóc w skonfigurowaniu parametrów wyświetlanego obrazu. Ogólnie mówiąc, całość zrobiona przyzwoicie, choć zabrakło np. regulacji nasycenia kolorami wyświetlanego obrazu, co dziwi, bo karta sprawia wrażenie, że posiada takie możliwości. Obraz możemy wyświetlać w rozdzielczości od 640 na 480, do 1600 na 1200 piksele. Do rozdzielczości 1152 na 864 możemy korzystać do 16,7 miliona kolorów w 32 bitach i przy 90 Hz odświeżania. W pozostałych dwóch (1280 na 1204 i 1600 na 1200), tylko do 65 tysięcy kolorów. Są to jednak bardzo dobre wyniki dla nawet zaawansowanego łamacza joysticków. Po tych wstępnych przymiarkach przyszedł czas na czyste testy!

W imadle Quake'a 2!

Jednym z najbardziej wydajnych testów graficznych jest tzw. Test Quake'a wbudowany w samą grę. Może go uruchomić każdy, kto posiada pełną wersję gry (w tyldzie należy wpisać: Viewsize 100, Time demo 1, Map demo 1(lub2), dm1(lub2)). Quake pozwala sprawdzić w ten sposób, ile można wycisnąć z grafiki w komputerze, poddając ją doświadczeniu na trójwymiarowym środowisku. A oto

wynik Herculesa Thriller 3D i dla porównania zestawu Tseng ET 6000 i 3dfx'a. Hercules (tabelka):

	640x480	320x200
H.T. 3D+ 3dfx:	28.7 fps	
H.T. 3D :	11.4 fps	24.6 fps
Tseng + 3dfx:	28.6 fps	
Tseng :	13.2 fps (!)	27.0 fps(!)

Niestety Quake 2 nie obsługuje pokładowego procesora 3D Hercules Thriller-Rendition V2200 (co bynajmniej nie jest winą Quake'a), połączony został więc z 3dfx'em, jak się okazuje, Thriller osiągnął w tym przypadku prawie identyczne wyniki co 4 MB Tseng ET 6000. Po zrezygnowaniu z 3 dfx,

przeprowadzone testy opierały się jedynie na softwarowym wspomaganiu akceleracji. Niestety tutaj Hercules przegrał sromotnie z tańszym o niemal połowę Tsengiem! Wyniki mówią same za siebie.

Wintach: Test w aplikacjach Windows'a (tekst pogrubiony)

Ponieważ gry to jednak nie wszystko, Herculesa Thriller 3D sprawdziłem także i w prostym teście WinTach na szybkość działania aplikacji pod system Windows 95. Przyjrzyjmy się tabelce poniżej:

	HT 3D	Et6000
Ogólny	674	460
CAD	850	953
Word	656	284
Paint	541	249

Na tym polu, Thriller niewątpliwie pokazał swoją wyższość, chociaż dziwi niski wynik dla CADa, za to

wynagrodzone to zostało przy pozostałych aplikacjach. Okazuje się więc, że Hercules Thriller 3D, to bardzo dobra karta, jeżeli chodzi o wydajność w środowisku Windows'a. Tylko czy aby na pewno właśnie o to chodziło producentom, którzy reklamują ją jako coś wyjątkowego dla graczy...

Grać w Thrillera

Na Thrillerze Herculeśa przerobionych zostało około 50 gier. Thriller 3D mile zaskakuje człowieka płynnością obrazu jak i jego jakością, która dorównuje niemal 3dfx'owi!. Wszystkie mgiełki, rozmycia czy refleksy świetlne są po prostu doskonale obsługiwane przez kartę. Pod

Windows 98 Beta 3.0 vs Thriller 3D

Totalna katastrofa systemu, jaka nastąpiła po zainstalowaniu karty w nowych oknach, zjeżyła mi włosy na głowie. Thriller, przy restartowaniu systemu, zwił obraz do paska, który przebiegał przez środek ekranu i miał szerokość 0.5 cm! Całkowita destrukcja obrazu objawiała się także w DOS'owych grach uruchamianych spod okienek. Również na pożeganie Hercules Thriller 3D częstował mnie prawdziwym Thrillerem w postaci „paska” ekranu! Niestety driver'y dla Windows95 zupełnie nie sprawdziły się w obliczu 98-ki. Zapewne jednak przed premierą systemu zakotwiczą one na stronie Herculeśa w Internecie. Póki co jednak, darujcie sobie jedno z dwojga, gdyż duet W98 Beta i Hercules Thriller 3D to bardzo nieudane małżeństwo!

Podsumowanie!

Ogólnie rzecz ujmując, Thriller 3D to całkiem przyzwoita karta graficzna. Biorąc pod uwagę jej możliwości w

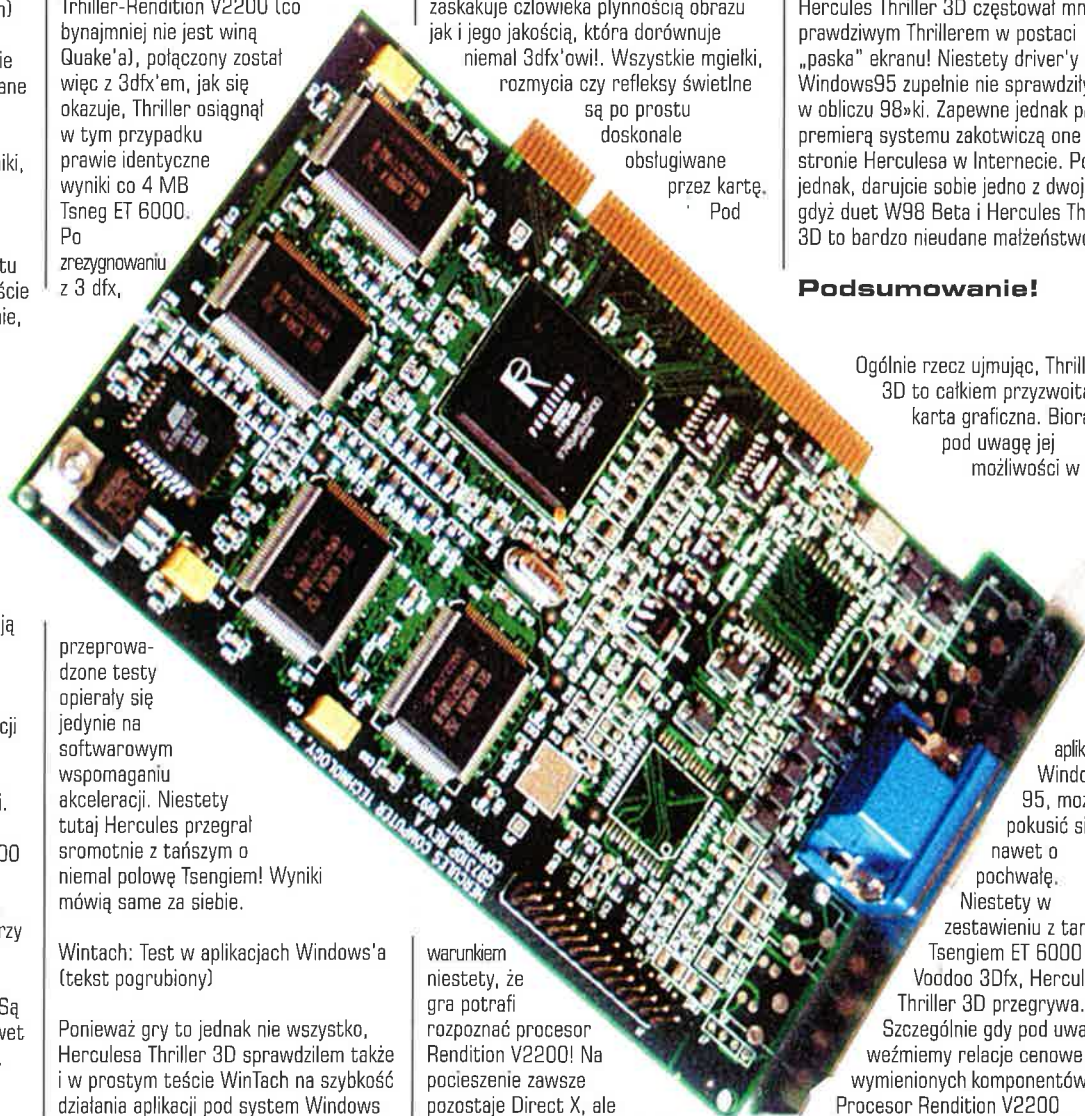
aplikacjach Windows'a

95, można pokusić się nawet o pochwałę.

Niestety w zestawieniu z tanim Tsengiem ET 6000 i Voodoo 3Dfx, Hercules Thriller 3D przegrywa. Szczególnie gdy pod uwagę weźmiemy relacje cenowe wymienionych komponentów. Procesor Rendition V2200 niewątpliwie jednak jest ciekawym chipem i ma w sobie przyzwoite pokłady energii graficznej.

Niestety jak na razie brakuje mu oprogramowania, gdzie mógłby pokazać swój łwi pazur. Nie oznacza to bynajmniej, że karta nie jest warta zakupu. Wprost przeciwnie!

Karty testowano na sprężce PII 266 MMX, 64 Mega Ram, płycie głównej SOYO SY6KF. Sprzęt do testowania udostępniła firma Commpol z Krakowa ul. Kątowa 11, tel. 012 325300



Hercules Thriller 3D

Mit Herculeśa upada.

Ta prężna, renomowana firma, produkująca jeszcze dwa lata temu bardzo dobre i bardzo drogie karty graficzne, teraz wypuszcza na rynek także produkty przeciętne, do jakich niewątpliwie należy model o nazwie Thriller 3D.

DAWID KLISZEWSKI

Do testów otrzymałem kartę wyposażoną w 4Mb SGRAM buforu rysowania i w wersji AGP (Advanced Graphic Port - nowe złącze tylko dla karty graficznej, które to umożliwia między innymi wykorzystanie przez nią pamięci RAM). Według załączonej instrukcji Thriller może posiadać wejście/wyjście sygnału VHS, wyjście sygnału SVHS oraz „Stereo Glasses Connector” - złącze do trójwymiarowych okularów. Byłem bardzo zadowolony, gdy po rozpakowaniu okazało się, że ta karta ma tylko standardowe wyjście VGA. Dla porządku dodam, że nowy model Herculeśa otrzymał procesor Rendition V2200 zapewniający wszystkie standardowe funkcje karty 3d, ale... wraz z biblioteką DirectX. Niestety nie znalazłem żadnej gry bezpośrednio go wspierającej. Na opakowaniu co prawda bije w oczy napis, że dołączono „gorące,

trójwymiarowe gry akcji”, lecz tylko do karty w wersji 8Mb. Na zbiorczym CD znajdują się sterowniki do wszystkich produkowanych modeli, DirectX piątka, kilka dodatkowych programików (nic ciekawego) oraz jakieś stare demo dawno zapomnianych gier.

Dochodzimy teraz do sedna. W samej karcie nie ma nic specjalnego i z pewnością można by znaleźć kilkanaście znacznie lepszych produktów. Nie należy ona jednak do najgorszych. Trochę kłopotów może sprawić samo umieszczenie karty w komputerze, lecz wynika to z dużego zagęszczenia styków w złączu AGP i dotyczy to każdej karty w tym standardzie - po prostu trzeba dokładnie docisnąć, tak aby równo dolegała na obu końcach slotu. Sama instalacja w systemie Windows95 przebiega bezproblemowo. Na płycie CD umieszczony jest program, który całą instalację przeprowadzi samodzielnie, a użytkownikowi pozostanie tylko wybranie komponentów do instalowania. We właściwościach ekranu pojawiają się nowe opcje, tam możemy regulować częstotliwością odświeżania i sterować funkcjami 3D karty: włączać/wyłączać filtrowanie tekstur, mipmapping. Jednym z błędów, jaki zauważyłem, jest niezapamiętywanie ustawień „przesunięcia” obrazu. Gdy

zmieniamy rozdzielczość lub częstotliwość odświeżania; wtedy często zachodzi potrzeba przemieszczenia wyświetlanego obszaru w lewo/prawo, góra/dół. Można zrobić to, regulując monitor lub ustawieniami karty graficznej. Te właśnie ustawienia po zrestartowaniu komputera nie są zapamiętywane.

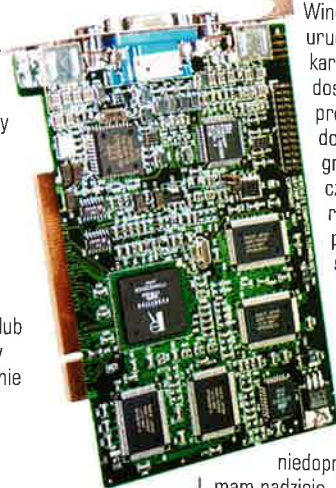
Jak już wcześniej pisałem, Thriller 3D współpracuje z grami wykorzystującymi bibliotekę DirectX. Nie we wszystkich grach odczułem poprawę, na przykład „Myth” działa praktycznie bez różnicy na dowolnej karcie (za wyjątkiem Voodoo), ale w grach Tomb Rider 2, TOCA, Jedi Knight poprawa jakości i prędkości działania jest mocno odczuwalna. Tę ostatnią można uruchomić (i pograć) w trybie 800x600 w hi-colorze, z filtrowanymi teksturami i mipmapami i co najciekawsze, działa płynnie. TOCA, pomimo, że nie wspiera procesora Rendition V2200 uruchomiona z opcją „autodetect” wygląda i pracuje znacznie lepiej niż na

„software rendering”. Poprawa jakości nie dotyczy jednak gier Quake1, Quake2. Thriller nie obsługuje standardu OpenGL. Inaczej mają się także sprawy z WindowsNT 4.0, w takim systemie także próbowałem uruchomić Thrillera. Piszę „próbowałem”, bo mi się nie udało. W już zainstalowanym

Windowsie, w trybie VGA uruchomiłem instalatora karty graficznej z płyty dostarczonej przez producenta i przy teście dowolnego trybu graficznego uzyskałem czarny ekran. Nie pomógł restart komputera ani ponowna instalacja sterowników karty. Zniechęcony tymi próbami zrezygnowałem z przeinstalowywania na nowo całego systemu, by dokonać próby ostatecznej. Zrzucam całą winę na

niedopracowane sterowniki i mam nadzieję, że w internecie będą niedługo dostępne poprawnie działające.

Ogólnie karty graficznej Thriller 3D nie polecam, a przynajmniej nie w wersji, którą testowałem, to znaczy bez rozszerzeń VHS, SVHS (które i tak nie wiadomo, czy działają poprawnie). Obecnie, przy tak dużym wyborze kart graficznych z akceleratorami 3D można wybrać produkt znacznie lepszy, lepiej oprogramowany i przede wszystkim, na którym opierają się producenci gier. Siła karty z dopalaczem 3D polega na tym, że jej możliwości wykorzystywane są w konkretnych programach, bez nich nasz super akcelerator działa jak zwykła SVGA, a czasami nawet gorzej. Należy o tym pamiętać, zakupując nową kartę graficzną.



PIORUŃSKIE KOŁO

MARCIN SERKIES

Właśnie siadałem do recenzowania nowego iF22, gdy naczelnny poprosił mnie na dywanik. Udałem się tam myśląc, co ostatnio przeszkrobałem, a tymczasem nie było się czego hać. Jedyne co mnie spotkało, to wręczenie mi sporego pudła z równie dużą zawartością. Małą chwilę zajęło mi wydobyć z kartonu tego, co jest chyba marzeniem każdego miłośnika symulatorów - wódlanu.

Zostawmy jednak jeszcze na chwilę głównego bohatera i przyglądnijmy się jego towarzystwu. Otóż w pudełku oprócz samego „towaru” znajdują się

jeszcze dwie całkiem spore książeczki - jest to instrukcja łącznie w dwunastu językach. Wśród nich znajdziemy nawet tak egzotyczny język jak polski, co niestety nie jest jeszcze regułą. Z instrukcji dowiemy się np., jak podłączyć joya do komputera, jak przygotować go do pracy, jak zainstalować w Windowsie 95 itp. Jeśli chodzi o tę ostatnią informację, to sprawa jest bajecznie prosta - wystarczy dodać do listy joysticków czteroprzyciskowy wódlan z przepustnicą, a następnie zaznaczyć we właściwościach, że joy obsługuje również ster.

No i wygadałem się - wiecie już wszystko - że ThunderWheel ma cztery przyciski, że ma przepustnicę i

potencjometr „robiący” za ster. Kształt całego urządzenia przypomina klasycznego wódlana z samolotu. Przyciski fire umieszczone są pod palcem wskazującym i pod kciukiem z obu stron drążka, natomiast przepustnica i ster znajdują się w podstawie urządzenia, co uniemożliwia dostęp do nich, gdy trzymamy obie ręce na drążku. Wprawdzie nie jest to wada, ale ja - nieprzyzwyczajony do tego typu urządzeń - nie byłem zbyt zadowolony, gdy co chwilę (np. podczas walki kolowej) musiałem odrywać jedną rękę od drążka, żeby np. zmienić ciąg silnika. Denerwowało mnie to dlatego, że joy traci wtedy przyczepność do podłoża, która nawet przy korzystaniu z obu rąk nie jest najlepsza: przyssawki nie



działają, a podstawa jest za lekka. Tak już całkiem przy okazji: jeśli już mówię o budowie, to muszę wspomnieć, że ThunderWheel jest, delikatnie mówiąc, niezbyt ładny. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie potencjometry przepustnicy i steru, które z wyglądu przypominają te montowane w dalekowschodnich zabawkach dla dzieci. Ale przecież można to przeżyć, jeśli sam joy jest tego wart, a ogólnie rzecz biorąc ThunderWheel przypadł mi do gustu. Wprawdzie niebyt nadaje się do gier typu Sega Rally, bo „lata” wtedy po całym stole, ale całkiem dobrze sprawuje się w symulatorach. Jest całkiem precyzyjny, wygodny, no i w sumie co tu więcej chcieć. To po prostu normalny „czteroprzyciskowy wódlan z przepustnicą i sterem” bez żadnych dodatkowych bajerów i jako taki sprawuje się doskonale. Mogę śmiało polecić amatorom bujania w obłokach na latających maszynach. Do dzieła!

Sprzęt do testowania udostępniła firma Compol z Krakowa ul. Kątowa 11, tel. 012 325300

Sight Fighter Game Pad: dwa w jednym!

Czy kiedykolwiek Game Pad dorówna Joystickowi? Trudno powiedzieć, oba urządzenia mają swoje rzesze gorących zwolenników jak i wrogów. Sight Fighter Digital chyba miał pogodzić obie zwaśnione strony, bo łączy w sobie tak cechy znane z Game Padów, jak Joyów.

ROBERT ZATORSKI

Z podstawki wystaje krótki drążek z kulką (bez skojarzeń), a dodatkowo mamy do dyspozycji także 8 klawiszy. Tak więc zniknęły typowe dla padów przyciski do sterowania komputerowych obrazów. Szkoda, że plan „Dwa w Jednym” trochę się nie powiódł Trustowi. Już po kilku minutach grania kciuk, którym kierujemy mini-drażkiem, boli niemiłosiernie wyklucając jakąkolwiek przyjemność z zabawy. Dodatkowo kierowanie ciężarówką np. w Monster Track 2, było tak kłopotliwe, że już lepiej było pozostać przy klawiaturze. Podobne wrażenia odniosłem także i na innych „samochodówkach”. Za pomocą Sight Fightera, po prostu nie sposób w nie grać... Nowego Pada, postanowiłem sprawdzić także w ogniu walki Quake 2. Niestety i tutaj urządzenie to zawiodło na całej linii. Postać, którą miałem kierować,

poruszała się niezwykle chaotycznie we wszystkich kierunkach, tylko nie tam gdzie powinna. Nie wspomnę już przez grzeczność o namierzaniu wrogów, którzy znajdowali się powyżej „mojego” żołnierza. Ale powiedzmy sobie szczerze, kto gra w Quake'a za pomocą Joya? Kolejny rodzaj gier, jaki wziąłem na warsztat: Sight Fightera, można określić jako „mordobicia”. I co się okazało? Otóż ten game pad jest wprost stworzony do takich gier: kopniaki, obroty i wyskoki, z takim urządzeniem to prawdziwa przyjemność, no i w końcu można wykorzystać wszystkie klawisze! Tak, w grach gdzie liczy się siła pięści, Sight Fighter Digital spisywał się znakomicie. Następnie postanowiłem zająć się losami pięknej Lary w Tomb Raiderze 2. Niestety tutaj nie było już tak pięknie,



żeby nie powiedzieć żałośnie. Kilka razy wpadłem dzięki nieskoordynowanym ruchom w takie dziury, gdzie diabeł nie mówi nawet dobranoc. Równie boleśnie Lara musiała znosić kilkakrotnie upadki w najmniej

oczekiwanych momentach, np. podczas nieudanych skoków przez kamienie. Niestety test Tomb Raidera dowiódł, że wyrób Trusta tutaj nie pasuje. Cóż, wytrwale dążąc do celu postanowiłem zrobić zwrot ku symulatorom lotu. F18 Korea, aż się prosił by zaaplikować mu dawkę latanie na Padzie. Jedno jest pewne, w kategorii ewolucje w powietrzu i na ziemi, nikt mi nie był w stanie dorównać, kiedy korzystałem z tego Pada. Mam tylko dziwne wrażenie, że nie chodziło w tej grze bynajmniej o zawody akrobatyki powietrznej! Niestety lot za sterami „Trusta” kończył się najczęściej nagłym przepadaniem maszyny lub szybkim korkociągami w falach oceanu. Brak zmiennego stopnia nacisku na przełączniki po zastosowaniu

cyfrowych wyłączników mścił się na Sight Fighterze niemal w każdej grze, gdzie wymagana była płynność ruchu. Ale podobne zarzuty można skierować do całej kategorii Padów. Najlepiej maszynka Trusta zachowywała się w grach czysto zręcznościowych (kosmiczne strzelanki, jazda samochodami po torze tylko w lewo i prawo itd.). Pomysł dolożenia

małego drążka sterowniczego, imitującego Joystick, choć ciekawy, to wykonany został dziwnawo. Żelazna konstrukcja mini-wajchy jest niewygodna w użyciu i powoduje więcej stresów niż radości. Chociaż po kilkugodzinym treningu w grach „karate” doszedłem do takiej perfekcji, o jakiej trudno nawet marzyć, korzystając z klawiatury czy Joystick'a. Testy na grach wykazały chyba jasno, że Sight Fihter nie może mieć uniwersalnego zastosowania w grach komputerowych. Powinien on być wybierany tylko przez tych, którzy preferują gry czysto zręcznościowe, nie wymagające „miękkości” ruchów. Pisząc krótko, ten model Game-Pada adresowany jest głównie do ludzi lubiących „twarde” gry. W przeciwnym wypadku czeka was niemiłe rozczarowanie omawianym produktem. Szkoda, że Trustowi nie udało się stworzyć przyrządu uniwersalnego, bo jakość wykonania Pada jak i jego dokumentacja jest raczej na przyzwoitym poziomie. Każdy, kto nie zna angielskiego, może zapoznać się z instrukcją użytkownika także i po polsku, co dobrze świadczy o producencie. Tak czy siak, przyrząd opisany powyżej służy do grania tylko w określone gierki. Jest jednak w tym dobry.

Pad testowano dzięki uprzejmości firmy Compol z Krakowa, ul. Kątowa 11, tel. 012325300

Predator?

Mnogość joysticków na rynku może onieśmielić. Jak z dziesiątków modeli wybrać taki, który okaże się niezawodny, wszechstronny i tani. Ostatni warunek określa zasobność naszej kieszeni, jednak dwa pierwsze wymagają już znajomości tematu. Zazwyczaj nie mamy okazji przetestować interesującego nas modelu i niejako skazani jesteśmy na zakup „kota w worku”. Dlatego też, specjalnie dla Was, z pełnym poświęceniem dokonaliśmy kompleksowych testów specjalistycznego joja: Predator Extreme firmy Trust.

ANDRZEJ SITEK

Trust Copmputer Products ma w swojej ofercie wiele akcesoriów komputerowych, a joysticki stanowią poważną jej część. Predator jest

jednym z ciekawszych modeli firmy, i został przygotowany specjalnie z myślą o wymagającym graczu.

Tak jak większość nowoczesnych modeli, Predator charakteryzuje się opływowymi, ergonomicznymi kształtami opracowanymi w taki

sposób, aby zapewnić maksymalny komfort pracy. Wygodna manetka jest tak ukształtowana, aby ręka mogła swobodnie spoczywać na specjalnym kołnierzu, dzięki czemu nie czujemy z męczenia dłoni w trakcie gry.



Manetkę wyposażono w cztery przyciski i „grzybek”. Co ciekawe, jeden z buttonów znajduje się tak nisko, że do jego obsługi konieczny jest mały lub serdeczny palec. Rozwiązanie sprawdziło się w trakcie gry, jednak precyzuje się inne zastrzeżenie. Pó pierwsze, przyciski na drążku są kanciaste i po kilku godzinach zabawy po prostu bolą palce. Ponadto button znajdujący się obok grzybka (największy) jest trudny do obsługi. Umieszczono go nieco za wysoko i jego używanie nie jest tak intuicyjne jak być powinno. Ciekawym rozwiązaniem jest natomiast możliwość trwałej zmiany ustawienia joja w odniesieniu do osi pionowej. W masywnej podstawie znajduje się po prostu ruchoma obręcz, w której zamontowana jest manetka. Jeżeli ją obrócimy, możliwe będzie bardziej swobodne,

zgodne z naszymi przyzwyczajeniami ustawienie pod ręką przepustnicy czy kilkunastu przycisków. Dobrym rozwiązaniem jest też umieszczenie na spodzie podstawy Predatora suwaków do centrowania. Dzięki temu nie musimy obawiać się przypadkowej zmiany ustawień, gdy wykonujemy np. trudną snajperską misję.

Predator jest oczywiście tradycyjnym joyem analogowym podłączanym do serial portu. W zestawie znajdują się jednak dwa dwumetrowe kable. Na drugim umieszczono „prześciółkę”, czyli wtyk, do którego podłączamy wyjście klawiatury i złączamy do gniazda w komputerze. Dzięki temu

rozwiązaniu możemy szybko i łatwo zdefiniować dwanaście klawiszy znajdujących się na podstawie joysticka. Umieszczono je symetrycznie na dużej, wygodnej bryle podstawy. Pomiedzy dwoma zestawami przycisków (po sześć klawiszy), znajduje się przepustnica oraz kontrolka pracy urządzenia. Poniżej lewej palety przycisków odnajdziemy jeszcze przełącznik. Za jego pomocą będziemy mogli wybrać alternatywne obłożenie klawiszy. Jeżeli nie chcemy używać przycisków lub obawiamy się, aby przypadkowo nie włączyć jakiegoś w trakcie gry, skorzystamy z wyłącznika umieszczonego poniżej drugiego panelu z buttonami. Mimo że dysponujemy

olbrzymią ilością możliwych do zdefiniowania przycisków, w trakcie gry wynikły pewne problemy. Okazało się, że umieszczenie tak dużej ilości klawiszy zbyt blisko siebie powoduje błędy i pomyłki w czasie zabawy. Ponieważ klawisze mają identyczne kształty, a przestrzenie pomiędzy nimi są niewielkie, praca nie jest satysfakcjonująca. Nie „naprawia” tego nawet wyprawa, której nabiera się z czasem.

Odnosnie przepustnicy zabrakło mi trochę oznaczenia minimum i maximum „mocy”. Nie jest to może wielka rzecz, ale przy profesjonalnym (i drogim) joysticku skala powinna być oczywistym standardem. Szkoda

również, że Predator nie ma trzeciej ośki (do zmiany orczyków), która pozwalałaby graczom na swobodne rozglądanie się podczas gry. Mimo wszystko z Predator Extreme na pewno łatwiej żyć i poruszać się w „gierkowym” środowisku. Produkt ten może okazać się dobrą propozycją dla osób, które potrzebują więcej niż dziesięć przypisanych joyowi przycisków. W innym wypadku polecałbym może nieco droższego, ale jednak zdecydowanie lepszego joya Microsoftu: Sidewinder Precision.

Joya testowano dzięki uprzejmości firmy Compol z Krakowa, ul. Kątowa 11, tel. 012325300

Jak pograć z sąsiadem przez ścianę?

Masz fajną grę i znudziło ci się granie samemu. Przeglądasz opis i znajdujesz opcje gry przez sieć, a za ścianą mieszka kolega mający ten sam problem. Co zrobić, by zagrać razem? Musisz zbudować SIĘĆ. Wbrew pozorom to nie trudnego przy dwóch komputerach.

LESZEK WESOŁOWSKI

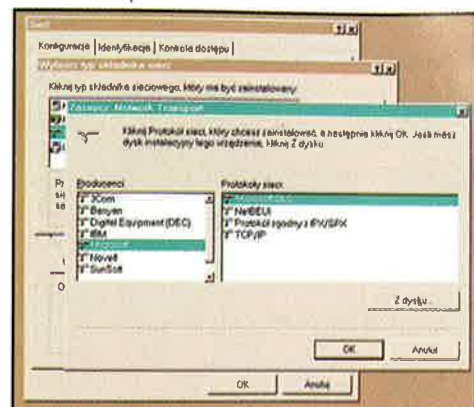
Po pierwsze musicie z kumpłem kupić dwie jednakowe karty sieciowe. Na giełdzie ich ceny kształtują się od 60 zł za kartę zgodną ze standardem NE2000 do 300 zł za kartę 3Com z dożywotnią gwarancją (jak się uszkodzi, to wymieniamy na nową). Na początek polecam kartę NE2000 z wyjściem BNC (tzw. cienki koncentryk). Najlepsza sytuacja to dwie jednakowe karty, jest wtedy mniej problemów (jedne sterowniki, lepsza kompatybilność). Następną ważną sprawą: musicie kupić kabel. Potrzebujecie trochę cienkiego koncentryka. Uwaga! Jest on bardzo podobny do kabla antenowego. Nie pomylicie się, ma być do komputerów. Na zakończeniu kabli będą potrzebne końcówki oraz po jednym trójniku i terminatorach (radzę sprawdzić, czy rzeczywiście mają 50 Ohmów, między bolcem i obudową rzecz jasna). To, jak kabel przeciągniecie, to już wasza sprawa, ale pamiętajcie, nie może być dłuższy niż 185 metrów. Po włożeniu kart do komputerów i spięciu ich ze sobą sprawdź, czy wszystko jest dobrze połączone.

Potrzebny będzie miernik. Na obu końcach kabli z założonymi trójnikami i terminatorami ma być: na trójniku 25 (po wyjęciu trójnika 50). Jak już upewnimy się, że tyle jest, to możemy zaczynać instalować sieć.

Jako system sieciowy polecam Windows 95. W miarę prosto się instaluje w nim sieć i do tego prawie każdy go ma w swojej maszynie. W panelu sterowania wybierz ikonę SIĘĆ, następnie przycisk DODAJ i wybierz KARTA. Jeśli w spisie nie będzie waszej karty, to włóżcie dyskietkę, która jest dołączona do karty (sprawdź to, gdy kupujesz). Po zainstalowaniu karty zaczynamy bawić się w protokoły. Protokół to wspólny język komunikacji komputerów w sieci. Najlepiej to zrobić, instalując usługę KLIENT dla odpowiedniej sieci. Dla nas będzie to Sieć Microsoft Networks. Po wybraniu jej program sam doda

odpowiednie sterowniki. W razie problemów należy zrobić to ręcznie. Znowu wybierz DODAJ następnie PROTOKÓŁ, tu zaznacz MICROSOFT. Pojawi się okienko z rysunku 1. W zależności od typu gry należy zastosować odpowiedni protokół. To, co będzie nam potrzebne, to MICROSOFT DLC, NETBEUI, Protokół zgodny z IPX/SPX.

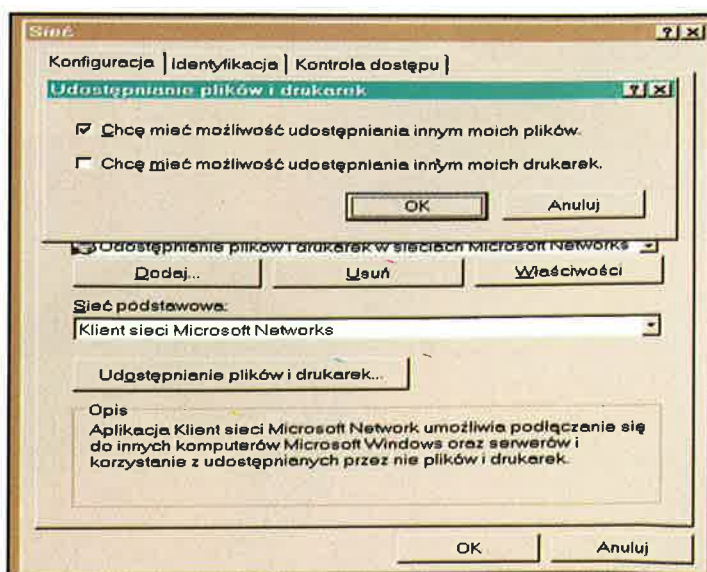
Następna ważna rzecz to włączenie udostępniania plików w sieci. Zrobisz to, wybierając przycisk w oknie głównym UDOSTĘPNIANIE PLIKÓW I DRUKAREK. Jeśli chcesz, aby kolega drukował na twojej drukarce, zaznacz wszystko. Gdy chcesz tylko, by widział twoje pliki, wybierz opcję pierwszą (patrz rysunek 2).



Mamy już kartę, protokoły, udostępnianie - brakuje nam jeszcze jednej rzeczy: ustawienia nazw na nasze komputery i ustalenie grupy roboczej. Nazwy muszą być różne, np: GRACZ1 i GRACZ2, ale jednakowa musi być nazwa grupy roboczej np: GRY. Opis komputera nie ma wpływu na działanie sieci.

Teoretycznie jeśli zrobisz wszystko poprawnie, po zresetowaniu komputera obie maszyny powinny się widzieć w otoczeniu sieciowym. Jako ciekawostkę polecam programik WINPOPOP, nie będziesz musiał dzwonić do kolegi za ścianą przez telefon, wystarczy że napiszesz wiadomość w okienku i wyślesz ją do kolegi. Jako dowód, że taka sieć działa.

Teraz już tylko pozostaje kwestia wyboru dobrej gry, ale to pozostawiam waszej inwencji i gustowi...



Sidewinder Game Pad

Phi... Pomyślałem. Po co komu te gamepady... W strzelankach trójwymiarowych i symulatorach i tak najlepszy jest mój wspniany analogowy joy, mordobicia i zręcznościówki najlepiej ujarzmić przez klawiaturę... Jedynie maniacy konsol nie mogą się przyzwyczaić do pecetowych kontrolerów. W takim sceptycznym podejściu do gamepadów trwałem aż do niedawna, kiedy to musiałem mocno zweryfikować swoje poglądy. Stało się tak za sprawą firmy Microsoft, znanej głównie z produkcji oprogramowania. Otóż koncern ten sprzedaje także całkiem przyzwoite kontrolery do gier. Są to Microsoft Sidewinder 3D Pro i Microsoft Sidewinder Game Pad. To właśnie ten drugi stał się sprawcą małej rewolucji w moich przekonaniach.

ŁUKASZ BONCZOL

Zzewnątrz cacko to wygląda niczego sobie. Elegancka, czarna sylwetka dobrze leży w dłoni, widać że styliści mocno się wysiliili. Wyprofilowanie trochę przypomina pada od Playstation. Co więcej? Osiem przycisków fire, z tego dwa wygodnie umieszczone pod palcami wskazującymi, co daje wrażenie naciskania na spust. Oprócz tego „sterownik krzyżowy” (choć krzyża to on nie przypomina, w akcji sprawdza się o wiele lepiej od standardowych krzyżaków), przycisk start oraz specjalny przycisk działający na podobnej zasadzie co shift na klawiaturze (sam nie powoduje niczego, działa tylko w kombinacji z jednym z przycisków fire, co zwiększa ich liczbę do szesnastu). Mamy też i tajemniczy guziczek z podpisem „mode”. Po kilku naciśnięciach nie zauważyłem żadnych zmian na ekranie. Tylko małe zielone światełko na obudowie co chwila zapala się i gaśnie. Zdezorientowany poddaję się i odpalam helpa. Okazuje się, iż mój czarny pupil posiada zaraz pod wyjściem kabla łączącego z komputerem port na drugiego joya. Możemy tam podłączyć inne urządzenie, a gdy chcemy z niego

skorzystać, wystarczy nacisnąć przycisk „mode”. (Nie da się jednak grać oboma jednocześnie. Wyjątkiem jest połączenie ze sobą dwóch Sidewinderów, ale system ten działa tylko w odpowiednio kompatybilnych grach.) Wydaje się to być idealne rozwiązanie dla osób posiadających więcej „wajch” i tym podobnych. Nie ma jednak róży bez kolców. Jeżeli myślicie, że podczas gry można swobodnie przełączać joje, to jesteście w błędzie. Owszem - pod niektórymi, przeważnie dosowymi gierkami jest to możliwe, jednak bardzo często wiąże się to z rozkalibrowaniem jednego lub obu urządzeń. Dodatkowo w niektórych, zwłaszcza starszych wersjach Windowsa '95, i tak musimy wejść do panelu sterowania, aby zdefiniować zmianę kontrolera. No cóż, przynajmniej nie trzeba grzebać się z przełączaniem kabli z tyłu komputera.

Instalujemy dołączone na płycie CD drivery. Jest wśród nich program pozwalający przypisywać poszczególnym przyciskom pada odpowiednie klawisze z klawiatury. Dodatkowo istnieje możliwość „podpięcia” odpowiedniego zestawu przycisków do określonej gry. Jest to duże ułatwienie, gdyż nie trzeba się już potem martwić, że uruchomimy Np. Quake z zestawem klawiszy zdefiniowanym na Need For Speed. Po prostu uruchamiamy Quake i nie

musimy się już martwić, czy poprzednio nie zostawiliśmy ustawień z NFS.



O.K Teraz sprawdźmy jak to działa. Najpierw trochę czasu „zejdzie” nam na przystosowanie się do nowego sposobu sterowania, ale potem jest już tylko lepiej. Testowanie rozpocząłem od Sega Rally Championship. Jeździło mi się po prostu bosko. Nie mogłem uwierzyć, że za pierwszym przejazdem pobitem swój dotychczasowy rekord. W innych wyścigach też sobie poszalałem. Generalnie, mimo iż pada do ścigarek stworzone nie zostały, to Sidewinder sprawdzał się w nich znakomicie. Hmm... A może by tak spróbować z symulatorem? Przetestowałem kilka

symulacji lotniczych i nie byłem już tak zachwycony jak w przypadku rajdówek. Werdykt brzmi: w symulacjach nadal rządzą analogowe wajchy, padem nie gra się już tak dobrze, ale i tak jest o niebo lepiej niż na „kibordzie”. Miłą niespodzianką sprawił mi jedynie X-Wing vs. Tie-Fighter. Z łatwością zaopiekował się wszystkimi ośmioma przyciskami „fire”, które znalazły pokrycie z

najistotniejszymi systemami statku, a do tego świetnie mi się sterowało przy pomocy „krzyżaka”. Naprawdę, dziecko Microsoftu potrafi wycisnąć z tej gry bardzo wiele. Ze smutkiem stwierdzam, iż w żaden sposób nie udało mi się skłonić urządzenia do współpracy z Quake 2. O zaletach używania gamepada w mordobiciach i grach sportowych oraz typu „leciś statkiem kosmicznym widzianym z góry, boku czy czego tam jeszcze, i naporasz do wszystkiego, co się rusza i nie rusza” pisać nie będę, bo są one oczywiste.

Sterownik krzyżowy stawia nieznaczny opór, co powoduje złudne uczucie analogowości i znacznie ułatwia precyzyjne celowanie. Wszystkie guziczki są w zasięgu dla nawet niewielkich dłoni. Produkt Microsoftu jest (jak dla mnie) zdecydowanie najlepszym padem z tych dostępnych na rynku, a jedną z jego nielicznych wad, oprócz problemów podczas pracy w Dosie i z obsługą niektórych dosowych gier, może być tylko cena (rzędu 200 zł). Jeżeli w najbliższej przyszłości planujesz zakup pada, a masz trochę kasy, to gorąco polecam Sidewindera.



Oferta specjalna

promocja ogólnopolska w czerwcu '98



+

~~244 zł~~
= 199 zł



+

~~186 zł~~
= 165 zł



+

~~125 zł~~
= 99 zł

Więcej informacji uzyskasz pod numerem telefonu 022 8156844

Białka Podlaska: CHIP, ul. Warszawska 108a; Białystok: AZ COMPUTERS, ul. Legionowa 9/1 lok 127; Bielsko Biala: DIGITEL, ul. Cyniarska 34; Bydgoszcz: FHU ARTOM BIS, ul. Śniadeckich 25; OPTIMUS S.A., ul. Objazdowa 1; VOBIS, ul. Gdańska 69; Bytom: BESTCOM, ul. Kolejowa 6; JOY COMPUTER, ul. Arki Boszka 3; VOBIS, ul. Strzelców Bytomskich 27a; Chorzów: VOBIS, ul. Wolności 28; Częstochowa: PW GOLD FAJERWERK, Al. NMP 12d; VOBIS, ul. Ogrodowa 3; Gdańsk: AR-MEDIA, ul. Olsztynska 3; AMICOMM, Dworzec Gł. PKP paw. 333, ul. Kartuska 245; OPTIMUS S.A., ul. Pomorska 96; VOBIS, ul. Omińskiego 10; Gdynia: JTC FEST, ul. Starowiejska 40c, ul. Główna 21 box 53; VOBIS, Skwer Kościuszki 17/19; Kutowice: FH GEPARD, ul. P. Skargi 6; FH BASTA, ul. Drozdów 13b; MICROMAN, ul. Rozdzińskiego 188b, Pl. Rostka 3; UNIBIT, ul. Rolna 43; EMPIK MEGASTORE, ul. P. Skargi 6; VOBIS, ul. Jesionowa 9a; Kłodzko: GEDS COMPUTER II S.C., ul. Grunwaldzka 2; Kraków: JOY COMPUTER, ul. Grzegorzewska 103; MULTIOFFICE, ul. Żółkiewskiego 17; FH GIGA, ul. Wiślicka 10; VOBIS, ul. Krakowska 19; Lublin: EMPIK, ul. Krakowskie Przedmieście 59; Legnica: ADAXLAND ALEX, ul. Wrocławska 183; Łódź: JOY COMPUTER, ul. Narutowicza 26; CPU II, ul. Gdańska 54; MPM Computer, ul. Czeremnowa 10; ACTION, ul. Piotrkowska 40; VOBIS, ul. Piotrkowska 207; Mysłowice: PROCESOR, ul. Mikołowska 40; OPTIMUS S.A., ul. Mikołowska 31; Nowa Ruda: GEDS COMPUTER II S.C., ul. Niepodległości 6-8; Nowa Ruda 4: GEDS COMPUTER II S.C., ul. Trzydziestolecia paw. handl. 5; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; Poznań: ON-LINE, ul. 3-go Maja 47, ul. Garbary 51; TEWIMEX, ul. Dworkowa 14; VOBIS, ul. Dąbrowskiego 74, ul. Św. Marcin 33; Radom: PHU HST ELECTRONICS, ul. Żeromskiego 4; Rzeszów: ARES COMPUTER, CH EUROPA II III st. 313, ul. Piłsudskiego 36; Słupsk: VOBIS, ul. Szczecińska 68; Sosnowiec: VOBIS, ul. Piłsudskiego 50; Szczecin: PH ARCOM, Al. Wyzwolenia 44; STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; VOBIS, ul. Ks. P. Scieżennego 62, ul. Rydla 50; Świnoujście: VOBIS, ul. Wojska Polskiego 1; Warszawa: DATALAND, ul. LESZNOWOLSKA 6; EMPIK, ul. Nowy Świat 15/17, ul. Marszałkowska 116/122; Oskar, ul. Igańska 26; JOY COMPUTER, ul. Burakowska 5/7; CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2; VOBIS, ul. Twarda 64, ul. Targowa 33a; Wrocław: AGE COMPUTER, ul. Jedności Narodowej 43/45a; WALDI, ul. Kłaczki 4/1; OPTIMUS S.A., ul. Mydlana 1; EXE, DH KAMELEON, ul. Szewska 6/7 IIIp; VOBIS, ul. W. Wyspiańskiego 14, ul. Piłsudskiego 28/30; Zamość: DERCOM, ul. Wyszyńskiego 50b; Zielona Góra: Vadim, ul. Kupiecka 28.



Multi-Styk

ul. Kossakowskiego 42,
04-744 Warszawa-Międzylesie,
tel. 815-68-44, fax 815-68-43.
<http://www.interact.nom.pl>

Biła seria

White Label, Virgin Interactive

Kiedy zaczynacie się gubić w zalewie nowych gier z takimi dopalaczami, że w oczach się mąci, warto na chwilę zwolnić, zastopować. Przecież nie tak dawno zachwycaliśmy się zupełnie czym innym. W końcu nie minęło wiele więcej niż dziesięć miesięcy od pojawienia się na rynku pierwszych gier wykorzystujących akceleratory graficzne. A rok temu MMX był przedmiotem pożądania rozentuzjasmowanych graczy. Aż żal bierze nieraz, że takie dobre gierki odchodzą w zapomnienie. Na ich miejsce nastają przehoje, za które trzeba stono płacić. Dobrze, że od czasu do czasu wypuszczane są do sprzedaży serie tanich, dobrych gier.

YASIU

Firma Virgin Interactive po raz kolejny postanowiła uraczyć nas kilkoma tytułami, których główną zaletą ma być niska cena i bardzo niewysokie (jak na dzisiejsze czasy) wymagania sprzętowe. Nie są to jednak gierki kiepskie, na które nie ma nabywców - rzekłbym nawet: wprost przeciwnie. Cztery nowe tytuły, które na półkach sklepowych pojawiły się już w marcu, to Afterlife, Toonstruck, Broken Sword i Screamer 2.

Pierwsza z nich - Afterlife jest zabawną gierką przypominającą trochę SimCity, z tym że tutaj nie rządymy miastem, a miejscem, do którego

zdążają ludzie po opuszczeniu tego świata. Naraz kierujemy niebem i piekłem, starając się zapewnić swoim rezydentom jak najlepsze warunki - całość ładna, kolorowa i wesoła.

Równie humorystyczny jest Toonstruck - przygodówka, w której wcielamy się w rolę rysownika komiksów, dziwnym trafem przeniesionego do rysunkowego świata zamieszanego przez postacie, które sam wymyślił. Całość okraszona bardzo ładną grafiką i nie gorszymi dialogami (w



jednej z ról występuje nawet znany chyba każdemu Dan Castenale, czyli rysunkowy Homer Simpson).

Trochę mniej wesoły klimat oferuje druga przygodówka, którą Virgin zdecydował się umieścić w serii



którymi można rozmawiać, a do tego ciekawa fabuła, w której nie zabraknie tajemnic do rozwiązania.

Ostatnią z tej czwórki jest całkiem nowa gra, mianowicie Screamer 2. Chyba nikomu nie trzeba mówić, że są to odlotowe wyścigi samochodowe, których wygląd, pomimo tego, że nie jest to produkt najnowszy, nadal stoi na wysokim

poziomie. Dla posiadaczy akceleratorów umieszczono na płycie z grą patche do najpopularniejszych dopalaczy. Możecie mi wierzyć, że po ich zainstalowaniu gra wygląda jeszcze lepiej.

Wszystkie wspomniane tytuły omawialiśmy swego czasu na łamach CD-Action. Pewnie graliście już w te gry, które w Anglii kosztują teraz poniżej 10 funtów (około 50-56 zł). Ich niskie jak na dzisiejsze czasy wymagania, przy atrakcyjności samych gier, które dzielnie zniosły próbę



White Label - Broken Sword. Tu spokojne wakacje w Paryżu przeobrażają się w przygodę, która może zmienić przyszłość ludzkości. Ponad 70 lokacji, ponad 60 postaci, z

czasu, powinni sprawić, że znajdą nabywców - a naprawdę warto się zainteresować tymi „starociami”.

Konkursy

Rozwiązanie konkursu z CDA 03/98

Oto odpowiedzi:

1. Procesor oznaczony symbolem SX nie posiada koprocesora.
2. Broken Sword to 2 gra przygodowa.

32 Mb Ram wygrał... LESZEK MAZUR, zamieszkały przy ul. Pszczyńskiej w Jastrzębiu-Zdroju! Roczne prenumeraty CDA (począwszy od numeru 07/98) otrzymują:

1. Dominik Wernicki, Ciechanów
2. Mariusz Kaniuka, Augustów
3. Marcin Rzepka, Rzeszów

Zwycięzcom gratulujemy - nagrody wyślemy pocztą.

A teraz pora na nowe konkursy

Konkurs nr 1.

- Wymień co najmniej dwie gry, które stworzył Sid Meier.
- W jakiej grze możemy spotkać się „oko w oko” z jeleniami, podczas gdy trzymamy w ręku dubeltówkę?

Konkurs nr 2 - tu nagrodą będzie czytnik CD-ROM x24!!!

Musisz tylko odpowiedzieć na pytanie: z jaką prędkością są pobierane dane z kompaktu (kb/sec) w CD-Romie o szybkości „x8”?

Odpowiedzi nadsyłajcie wyłącznie na kartkach pocztowych, do dnia 15.07.1998.

Ankieta

Oto - zgodnie z obietnicą - lista osób, które otrzymają od nas „ankietowe” upominki-niespodzianki. A są to:

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. Piotr Pellowski, Słupsk | 6. Maciej Kempka, Olsztyn |
| 2. Michał Sadowski, Zambrów | 7. Przemysław Jelonek, Żory |
| 3. Kamil Dziębor, Międzyzdroje | 8. Michał Turkowicz, Łomża |
| 4. Piotr Prystupa, Czechowice-Dziedzice | 9. Rafał Poczynek, Rzeszów |
| 5. Paweł Długosz, Kowary | 10. Waldemar Góra, Kłobuck. |

Gratulujemy! A wszystkich innych zapraszamy do... kolejnej ankiety, zapewne w grudniowym numerze CDA!

CD-Action zaprasza do Jaskiń Gier!

W maju, dzięki czasopismu CD-Action, w Jaskiniach Gier mogli sobie poszaleć:

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. Tomasz Tomecki z Częstochowy | 12. Andrzej Łanoszka z Biskupic |
| 2. Krzysztof Łysoń z Olsztyna | 13. Krzysztof Hamerszmit z Warszawy |
| 3. Tobiasz Węgrzyński z Wrocławia | 14. Kornel Babilec z Lidzbarka Warmińskiego |
| 4. Mateusz Gabara z Wrocławia | 15. Barnaba Turek z Warszawy |
| 5. Piotr Leczyński z Katowic | 16. Jakub Trzeciak z Poznania |
| 6. Adam Pawłoszyński z Katowic | 17. Jarosław Tarnawski z Poznania |
| 7. Adam Pawlak z Katowic Piotrowic | 18. Paweł Dominiczak z Poznania |
| 8. Kamil Lipiński z Katowic | 19. Krzysztof Szymkowski z Warszawy |
| 9. Artur Wiącek z Katowic | 20. Łukasz Olszewski z Chorzowa |
| 10. Krzysiek Wawrzyniak z Warszawy | 21. Mariusz Seleno z Warszawy |
| 11. Michał Jabłoński z Rybnika | |

W następnym, lipcowym numerze CD-Action (w tym roku CD-Action ukazuje się w lipcu i sierpniu!!!) podamy kolejną listę szczęściarzy. Czytajcie nas!

Do wódca w zbroi

Armor Command, wywiad z Edwardem Kilhamem

Poniżej przedstawiamy wywiad, w którym Edward Kilham odstani kilka tajemnic związanych z opisaną w tym numerze CD-Action produkcją. Co myśli sam autor o Armor Command? Właściwie to będzie to ostra przepytawanka, ale w końcu coś to dla prymusa?

Powiedz Edward, jaka była dokładnie Wasza rola przy tworzeniu X-Winga, Tie Fightera i Mech Warriora II?

Edward Kilham: W X-Wingu byłem współszefem projektu i designu; Kalani Streicher natomiast zajmował się produkcją. To samo zresztą dotyczy Tie Fightera.

W Mech Warrior II obydwa (jako Roni Entertainment) zostaliśmy zatrudnieni przez Activision jako konsultanci kreatywni i techniczni od koordynacji i udoskonalenia całego designu, pracy nad grą i produkcją. W skład naszych zadań wchodziło przeanalizowanie istniejącego designu pod względem kreatywnych/technicznych problemów i całokształt kierowania projektem w kolejnych misjach itd.

Teraz, kiedy gra Armor Command trafia już do sprzedaży, czy możesz zdradzić nam liczbę osób, którzy pracowali nad tym tytułem?

E.K.: Ekipa składa się z 20 ludzi. Około 10 z nich to rdzeń zespołu, czyli grupa bez której gra nie mogłaby powstać...

A nad jakimi tytułami pracowali oni wcześniej?

E.K. Było naprawdę dużo tytułów, wszystkich nie można wymienić. Ale podam parę przykładów. Ja na przykład mam za sobą pracę (oprócz wspomnianych już takich gier jak Dark Forces czy Rebel Assault) nad Monkey Island z LucasArts czy Robosport z Maxisa. Harrison Fong, dyrektor artystyczny od 15 lat dorobił się udziału w takich projektach jak Star Wars, Empire Strikes Back, Indiana Jones Greatest Adventures czy Metal Warrior (wszystkie stworzone przez LucasArts na 8-bitowe Nintendo). Kalani Streicher, producent, pracował



Edward Kilham to prawdziwy weteran pośród programistów - robił gry i narzędzia informatyczne wykorzystywane przy ich produkcji przez ponad dwadzieścia owocnych lat. Jego poprzednie tytuły to między innymi: X-Wing i Tie Fighter, które projektował wspólnie z Lawrenceem Hollandem; Robosport - multiplayerowa strategia zaprojektowana i zaprogramowana na zlecenie firmy Maxis. Pomagał też przy tworzeniu takich gier jak Dark Forces, Mechwarrior II oraz Rebel Assault.

Wakacje są już tak blisko, że czuć je w powietrzu, a przecież nie od rzeczy będzie przypomnienie, że Edward był fantastycznym uczniem i studentem. Ukończył zaszczytnie i z honorami Uniwersytet w Oregonie (specjalizacja komputerowa, żeby było radośniej). Od 1991 roku poświęcił się całkowicie chwalebnej służbie - tworzeniu gier i to najchętniej multiplayerowych...

między innymi nad Indiana Jones and the Last Crusade, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Dark Forces czy tytułami na Nintendo - Star Wars, Empire Strikes Back, Super Return of the Jedi, Ghoul Patrol. Juan Carlos Arevalo Baeza to programista 3D, który w swoim dorobku ma wiele nagród za grafiki i demo oraz prace nad Aqua czy Stardust (na Amstrada, Spectrum i MSX). Jason Zarubin jest w branży od 10 lat, na swoim koncie ma udział w takich projektach jak: Dominus, NHL'96, Future Zone, Madden'95, Viewpoint, Wizard Duel czy Dragon Wings.

Jaka była wasza inspiracja do Armor Command?

E.K.: Moją pierwotną inspiracją był produkt, nad którym pracowałem w 1991 roku, RoboSport. Po ukończeniu tego projektu, chciałem zrobić grę, która odbywałaby się w czasie

rzeczywistym i która łączyłaby wiele jednostek robotów. Zarzuciłem jednak na jakiś czas swoje zamiary, ponieważ zostałem zaangażowany na kilka lat w prace nad serią X-Wing, z której jestem bardzo dumny, ale kiedy miałem już trochę czasu, aby pomyśleć o swoich planach, wróciłem znowu do projektowania swojego nowego dzieła. Można powiedzieć, że Hidden Wars krążyło po mojej głowie od 6 lat. Aby wcielić moje projekty w życie tak, aby miały sens w nowoczesnym przemyśle wydawniczym, spojrzałem na wielkie dzieła takie jak Tie Fighter, Command and Conquer i Mech Warrior II, i to była kolejna inspiracja. Chciałem po prostu połączyć najlepsze elementy z tych gier z tym, co mi osobiście przyszło do głowy. Efekt finałowy to gra, która umożliwia konstruowanie, gra z wieloma pojazdami i jakimś konkretnym celem do osiągnięcia. Cieszę się z tego, czego nam się wspólnie udało dokonać.

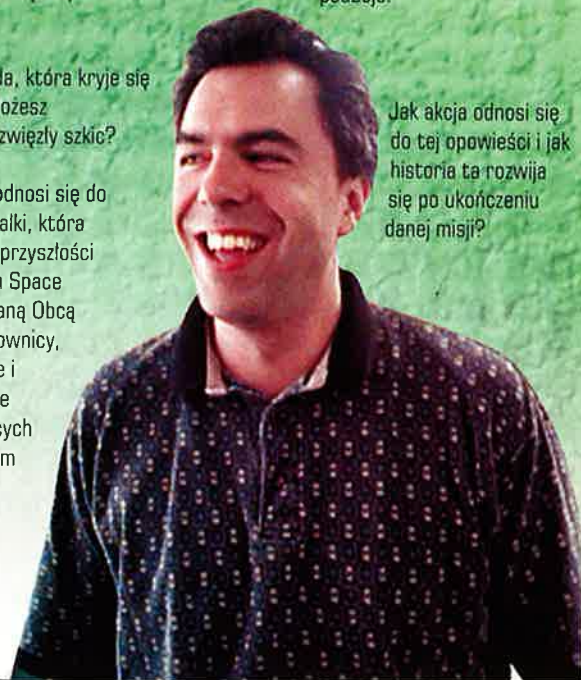
Jaka jest legenda, która kryje się za akcją gry? Możesz przedstawić jej zwięzły szkic?

E.K.: Opowieść odnosi się do dramatycznej walki, która rozgrywa się w przyszłości pomiędzy Terran Space Military a nieznaną Obcą Rasą. Nowi wojownicy, statki kosmiczne i pojazdy naziemne Terran, jak i Obcych pokazują, na czym będzie polegać wojna przyszłości. Nowe powierzchnie

planet i otoczenia, w których rozgrywa się akcja, dają graczowi poczucie odwiedzania różnych rodzajów światów.

Ziemia jest w stanie wojny z obcymi najeźdźcami. Na granicy pomiędzy dwoma rasami dwie floty toczą ostateczną batalię. Floty pogrążone są w rozległej mgławicy z nie wykorzystaną planetą, która może odwrócić losy wojny na korzyść tego, który włada jej zasobami. Żaden duży statek nie może manewrować w mgławicy bez ryzyka, że zostanie kompletnie zniszczony, ponieważ zawiera ona paskudne chmury, wirujące burze magnetyczne i inne niemożliwe do dostrzeżenia na pierwszy rzut oka zagrożenia. Każda ze stron stworzyła statek, który może bezpiecznie poruszać się w mgławicy, lądując na planecie pełnej surowców. Wejdiesz w mgławicę na takim właśnie specjalnym statku i wylądujesz, zabierając się za wydobywanie jej bezcennych surowców. Pamiętaj jednak, że wrogowie krążą gdzieś w mgławicy od jakiegoś czasu i będą bronić swojej planety, dysponując potężnymi siłami naziemnymi. Rasa znajduje się pomiędzy ziemią i najeźdźcami z innego wymiaru, z losami rodzaju ludzkiego spoczywającymi w twoich rękach. Kieruj się łańcuchem planet przez mgławicę, używając specjalnego skanera do wykrywania planetarnych ciał niebieskich. Wyląduj na planecie, zwalczając obce bazy i bij się o cenne minerały. Zbieraj surowce z planet i wysyłaj je z powrotem, aby wspierać toczącą się wojnę, jednocześnie odkrywając nowe technologie, które znajdują się gdzieś w starożytnych ruinach mgławicy. Weź także pod uwagę cywilizację, która żyje w mgławicy, która może bądź cię wspierać, bądź utrudniać ci twoje podboje.

Jak akcja odnosi się do tej opowieści i jak historia ta rozwija się po ukończeniu danej misji?



E.K: Odprawa przed misją i sprawozdania poprowadzą cię przez całą opowieść. Po szczęśliwym ukończeniu kilku misji gracz zostaje nagrodzony sceną w wysokiej rozdzielczości, która pokazuje, jak cała historia zależy od gracza.

Jak wiele osób może grać w Armor Command?

E.K: Jeden albo do nawet czterech.

Czy można grać w grupach?

E.K: Tak, w trybie multi-player możesz dołączyć się do grupy 3 osób i walczyć przeciwko innej czteroosobowej grupie. Ale dwóch graczy może też grać przeciwko innej parze.

Czy lokacje dla pojedynczego gracza i w opcji multi-player są te same?

E.K: Tu odpowiedź jest bardzo krótka - nie.

Czy w opcji gry sieciowej dodacie specjalne cechy do gry, takie jak nowe bronie i jednostki?

E.K: Dodaliśmy nowe elementy zwiększające siłę w grze multi-player. Zmieniliśmy też cele misji, aby nadać niektórym z nich styl taki, jak w grze jednego gracza.

A jak wygląda sprawa z możliwością umieszczenia jednostek w trójwymiarowym terenie, na przykład czy będę mógł umieścić radar na szczycie góry i dzięki temu uzyskać

większy zasięg „skanowania”, podobnie z czołgami, aby były w stanie strzelać na większą odległość.

E.K: Nie, nie możesz postawić budowli czy pojazdu na szczycie góry. Znaleźliśmy dość dobrą równowagę między łatwością grania i zminimalizowaniem zamieszania, które wiąże się z zabawą w środowisku 3D.

Jak wielkie są mapy do poszczególnych kampanii. Czy udało wam się oddać prawdziwe cechy przestrzeni, żeby na przykład nie zdarzało się, że z jednego końca mapy na drugi dojadę w 60 sekund?

E.K: Mapy w Armor Command są bardzo duże. Każemy nieraz graczowi przemykać się pomiędzy dolinami i kanionami, aby zwiększyć wrażenie przestrzenności jeszcze bardziej. W świecie 3D poczucie rozmiaru jest potęgowane jeszcze bardziej, ponieważ gracz widzi potężne góry czy gigantyczne wąwozy, które biegną wokół.

Czy znajdziemy tu cykle dnia i nocy mają wpływ na akcję?

E.K: W kilku misjach mamy podział na dni i noce, a w niektórych łączymy razem dzień i noc. Ponieważ znajdujemy się na planetach leżących w różnych miejscach mgławicy, aspekty dnia-nocy trudno jest tu oddać, aby zachować nastrój typowy dla danej misji.

Jakie rodzaje sił będziemy mamy w grze do swojej dyspozycji?

E.K: Gracz może wybrać stronę Ziemian lub Obcych. Każda z ras ma następujące jednostki: Scout, Light Tank, Heavy Tank, Missile Launcher, Helicopters, Bombs, Jets, landing pads, mining facilities, mining tugs, air transports, missile towers, gun turrets, radar buildings, decoy buildings itd. Każda z jednostek może być upgrade'owana dwa razy, aby zdobyć jeszcze potężniejsze cechy. Drugi upgrade dla każdego z pojazdów tworzy niezwykle potężne typy maszyn. Ponieważ można upgrade'ować tylko nieznacznie część swoich sił, gracze muszą rozwinąć strategię opartą na różnych opcjach upgrade'u.

Czy istnieje możliwość wybudowania w danej lokacji więcej niż jednej bazy?

E.K: Tak. Możesz zbudować ich tak dużo, jak dużo zasobów metalu posiadasz.

Czy można stworzyć siły obronne wokół bazy i jakie to są siły?

E.K: Oczywiście, możesz umieścić tu missile towers, gun turrets, decoy buildings, laser towers, ECM, jammers, mines itd.

Jak wiele misji w sumie znajdziemy w Armor Command?



E.K: Wszystkich misji jest 44. Każda z ras ma po 22 misje, na które składają się 4 misje treningowe, 12 głównych misji i 6 misji opcjonalnych.

Wymień teraz trzy punkty, które, twoim zdaniem, sprawiają, że ta gra zasadniczo różni się od innych strategii.

E.K: a). Unikalne połączenie w „otoczeniu” 3D gry akcji ze strategią. Powiem, że jest to pierwsza w pełni 3D gra strategiczna.

b). Standardy, które sprawiają, że gra jest naprawdę wysokiej jakości: technologia 3D, grafika i animacje 3D, muzyka.

c). 44 szalenie wciągające i trudne misje, każda ze swoją własną metodą wykonania zadania i elementami fabularnymi. Ponad 60 godzin gry, włączając w to przeprowadzenie misji treningowych i kompletnych kampanii. Zapraszam do gry, to sami przekonacie się, że było warto.

Dzięki za wywiad w imieniu redakcji i czytelników.

UTF - United Terran Federation

Ziemia została zjednoczona w jednej organizacji - United Terran Federation. Ludzie są patriotami i cenią sobie pokój. Nieprzyjaźnie nastawione frakcje udaly się na wygnanie lub przeniosły się do innych światów. Chociaż inne kolonie ludzkie są niezależne, Ziemia działa jako polityczna siła, centrum, która sprawdza, aby szlaki w przestrzeni były otwarte dla handlu i żeby pomiędzy planetami nie wybuchła żadna wojna. Ziemia (tak jak dzisiaj US i UN) stała się stróżem porządku, z potężną kosmiczną flotą, która podtrzymuje pokój tam, gdzie jest on zagrożony.

Sily UTF są dobrze dotowane przez Ziemię i inne zewnętrzne planety. Posiadają one najwyższy poziom technologiczny w całej ludzkiej rzeczywistości, i wykorzystują go do ochrony panującego status quo.

Szefem tych sił jest Admiral Hardling. Jest patriotą, wytrawnym specjalistą, działa w zgodzie z prawem, i poświęcony jest sprawie UTF. Admiral kontroluje flotę. To właśnie on mówi ci, jaką misję masz wykonać i co w niej jest do zrobienia. Swoją pracę poświęcił miłości Boga i Planety. Boi się, że obcy stanowią śmiertelne zagrożenie dla bezpieczeństwa Ziemi i nie zamierza ufać żadnemu z obcych gatunków przebywających w mgławicy. Jeśli mógłby zdecydować, wolałby, aby wszystkie obce rasy zostały opanowane i żyły w zasięgu ziemskich kolonii.

Twoje zadanie to dowodzić siłami naziemnymi na różnych planetach w mgławicy, zbierając bezcenne zasoby, które są wymagane, aby kontynuować wojnę przeciwko obcym najeźdźcom. Każda misja oznacza życie lub śmierć dla Ziemi, zatem znajdujesz się pod ogromną presją, aby zwyciężyć śmiertelne siły wroga i dostarczyć UTF surowce.

VRASS - Siły Obcych

Obcy mieli technologiczną przewagę nad wszystkimi swoimi sąsiadami. Po ich podbiciu, zaczęli starania, aby zrobić z nich potężne zastępy slug, które działałyby tylko na rozkazy Obcych. Bez żadnych sytuacji konfliktowych, Obcy byli w stanie spokojnie rozwijać swoją absolutnie dekadencją i zorientowaną na siebie kulturę, aby osiągnąć punkt, w którym mogliby się stać ludem, który jest predestynowany do rządów nad wszechświatem. Obcy stworzyli dla podbitych ludów specjalne technologie, które dostarczają im przyjemność, ból czy śmierć. Kiedy dana rasa zostaje podbita, przyporządkowana zostaje danemu mistrzowi i wykorzystywana przez niego w sposób, aby wycisnąć z niej cały potencjał. Obcy atakujący Ziemię posiadają dwie wojownicze rasy, które zostały genetycznie zaprogramowane, aby walczyć z ludźmi.

Gracz, który wybierze Obcych, staje się opanowaną przez obcych służącą kreaturą, kierowaną za pomocą wpływania na jej instynkty. Gracz wykazał swoją przydatność przez udział w niezliczonych wojnach i całkowite poddanie swojemu mistrzowi i został wyniesiony do pozycji „władzy”. Gracz początkowo burzył się, że został uwięziony, ale stopniowo uczył się, jak przyzwyczaić się do tej sytuacji i co zrobić, aby ją poprawić trochę na swoją korzyść. Technologia oferowana przez Sentinelów może dać graczowi wyzwolenie się od swojej sytuacji jako kogoś całkowicie kontrolowanego, wywołując konflikt pomiędzy władzą, którą posiada, a Światem Obcych.

Seven Kingdoms

INTERACTIVE MAGIC

Porady taktyczne na temat SK były już podane w Action Plus przez imię Mac Abre. Teraz duża porcja uwag o strukturze gry i wyjaśnienia dotyczące poszczególnych budowli i ich przeznaczeniu.

ADAM BOGUSZEWSKI

Fort

Jak zapewne Wiesz, fortefy służą nie tylko do treningu nowych żołnierzy, lecz także do przywracania im utraconej energii życiowej w wyniku starcia z wrogiem obozem. Tylko tu żołnierze mają możliwość i treningu, i odzyskiwania sił. Lecz to nie wszystko. Forty to dowódca przywracają też energię różnym pojazdom wyprodukowanym w fabryce. W fortach najlepiej osadzać dowódców z doświadczeniem bojowym i dowódczym nie mniejszym niż 100, co pozwoli Ci na szybsze szkolenie wojska i lepszą obronę przed wrogami. Pamiętaj, że żołnierze np. chińscy szybciej się szkolą, gdy w forcie jest dowódca tej samej narodowości. Wyjątkiem jest tu król, który może edukować żołnierzy innej rasy równie szybko jak własnej. Buduj po dwa fortefy. Jeden dla żołnierzy, drugi na pojazdy wojskowe, przez co zapewnisz sobie lepszą obronę przed innymi narodami lub Frytanami. Pozyskaj, o ile pozwolą Ci na to fundusze, nowych, bardziej doświadczonych żołnierzy w tawernach, które powinny być jak najszybciej wybudować. Nie żałuj pieniędzy na zwerbowanie do fortu doświadczonych rzemieślników, który po trzęsieniach ziemi czy uderzeniach piorunów szybko naprawi wyrządzone szkody.



Kopalnia

Kopalnia jest tak ważnym budynkiem w Seven Kingdoms, że warto poświęcić chwilę na poznanie struktury jej zależności od różnych uwarunkowań. Gdy tylko ujrzysz ikonkę symbolizującą dany surowiec na mapie, szybko poślij tam swojego górnika, musisz to zrobić przed konkurencją, bo złoża surowców są nawet nie tyle na wagę złota, co Twojego przetrwania w grze czy w scenariuszu. Trzech doświadczonych górników jest wartych tyle co 8 wytrenowanych przez Ciebie. Gdy złoża wyczerpie się, a na mapie nie ma widocznego żadnego surowca, nie likwiduj kopalni tak długo, aż nie zdobędziesz następnej. Wtedy wyślij tych z wyeksploatowanego złoża, a oni już się postarają o dopływ świeżej gotówki do Twojego skarbca. Buduj fortefy w pobliżu kopalni, żeby je ochraniać. Nie dopuść do przejścia przez innych Twojej kopalni. Stracisz nie tylko ją, lecz także i przyływ gotówki oraz cennych górników. Zabłokuj przesyłanie surowca bezpośrednio z kopalni do marketu. Gotowy wyrób jest o wiele droższy i popyt na niego o wiele większy niż surowca. Są scenariusze, w których żeby przetrwać, musisz mieć wiele kopalni.

Fabryka

Fabryka, żeby produkować, musi mieć dostarczony surowiec z kopalni. Ponieważ są scenariusze, w których na początku nie Masz dostępu do złoża, możesz go zastąpić w następujący sposób. Gdy Ty lub inna nacja odkryje swoją obecność (w scenariuszach, gdzie cała mapa jest niewidoczna), zaproponuj układ o handlu w celu dostarczenia do swojej fabryki surowca z obcego marketu do przetworzenia go na dany produkt. Zapewni Ci to w późniejszym okresie stały dopływ gotówki. Pamiętaj, żeby fabryka miała zapewnioną możliwość naprawy. Gdy nastąpi brak surowca z obcego marketu, szukaj innych, a produkcję fabryki przestaw na

ten właśnie surowiec. Na początku, gdy Masz swoją kopalnię, postaw dwie fabryki, w ten sposób szybciej będziesz mógł się wzbogacić i wynająć doświadczonych rzemieślników lub żołnierzy.

Wieża wynalazków

Tutaj Twoi uczeni wynajdują

maszyny bojowe niezbędne do przetrwania lub zwycięstwa w grze. Jest równie ważna, co opisane wyżej budynki. Postaw ją zaraz na początku gry. Nie staraj się żałować pieniędzy na pozyskanie nowych rzemieślników z zajazdów. Ten wydatek w pełni zaowocuje w późniejszym czasie.

Doprowadź swoje badania nad katapultą do III poziomu, co da Ci przewagę nad Twoimi rywalami. Dalsze badania doprowadzą Cię do możliwości produkcji działa (Cannon), jest to moim zdaniem najbardziej skuteczna broń. Im bardziej doświadczeni naukowcy, tym szybszy postęp w odkrywaniu nowych maszyn bojowych.

Handel... Marketing

Budynek ten to numer 1 w ekonomii Seven Kingdoms. Tu gromadzisz wyprodukowany towar z fabryk, tu też Twoje karawany składują surowiec bądź też gotowy produkt z innych marketów. Pojemność takiego placu targowego to max. po 500 (jednostek?) surowca czy też produktu. Im więcej wysyłasz karawan, tym więcej marketów powinienś budować. „Chomikowanie” towaru to jedna z dróg do zwycięstwa. Pamiętaj tylko o tym, żeby nie wysyłać na darmo karawan. Nie dość, że nic nie przywożą, to na dodatek wzrośnie koszt utrzymania. A jak wiesz, każdy grosz się liczy. Do kontroli karawan służy klawisz F4. Tam widzisz wydajność wszystkich Twoich karawan i możesz sprawdzić, gdzie wskazana karawana przebywa (poprzez kliknięcie na niej). Klawiszem Delete likwidujesz nierentowną karawanę (gdy wskaźnik siły jest bliski zera).

Karczm

W budynku tym masz możliwość werbunku do swojego królestwa doświadczonych rzemieślników czy też wytrenowanych żołnierzy. Postaw trzy takie karczmy i dobrze trzymaj się za kieszeń, a doświadczeni fachowcy staną się Twoi.

Fabryka zbrojeniowa

Każdy budynek w tej grze to swoiste kuriozum. Bez choćby jednego z nich na pewno nie wygrasz danego scenariusza. Rzeczy mają się podobnie, jeśli chodzi o Fabrykę Zbrojeniową. Ochraniaj ją fortem z dobrze wyszkoloną załogą. 20

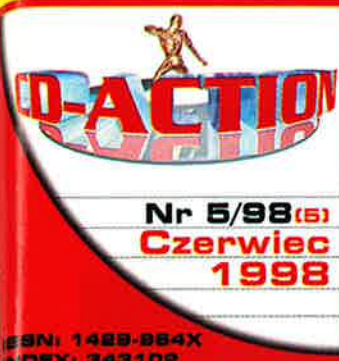


katapult lub dział da Ci możliwość dosłownie zmiecenia z ziemi każdego wroga. Oczywiście produkcja kosztuje, a utrzymanie pochłania tak duże pieniądze, że ma to tylko i wyłącznie sens, gdy liczba Twoich przeciwników nieco zmaleje. Pamiętaj też o tym, że gdy zabraknie funduszy na utrzymanie ich, to ulegną one autodestrukcji. W starciu z żołnierzami staraj się trzymać je w bezpiecznym oddaleniu. Bezpośrednie starcie to dla maszyn wręcz samobójstwo. A teraz kilka uwag taktycznych. Jeśli atakujesz siedlisko rdzennych mieszkańców (LAIR), ustaw w bezpiecznej odległości swoje maszyny i wyślij jedną z nich z rozkazem ataku. Gdy tylko zobaczysz, że kilku z nich wychodzi, cofnij się z powrotem na „z góry upatrzone pozycje” i atakuj wszystkimi maszynami jednego mieszkańca. Postępuj tak dopóki siedlisko nie będzie puste. Po zniszczeniu go znajdziesz trochę gotówki, a gdy zabijesz doświadczonego, zostawi on jeden z 7 papierusów siły. Natomiast atak na fort przeprowadzaj tylko gdy masz min. 16 maszyn. Mniejsza ilość to prawdopodobieństwo zniszczenia przez wroga od 60% do 90% Twojej armii.

Port

Port to nie tylko miejsce, w którym możesz produkować i wodować okręty. To także teren, na którym odbywa się handel morski. Gdy wybudujesz port, stwórz też w pobliżu niego kilka marketów, gdzie towar przywieziony przez okręty handlowe będzie później przeprowadzany do Twoich miast i miasteczek. W porcie również Twoja flota wojenna, handlowa i transportowa, może odzyskać nadwątlone siły.

I to by był koniec kilku uwag i podpowiedzi dotyczących Seven Kingdoms. Mam nadzieję, że pomoże to Wam i zachęci Was do zagłębienia się w świat Siedmiu Królestw. Nie opisywałem tu każdego scenariusza z osobna i nie udzieliłem Wam, Drodzy Gracze, porad, jak dany scenariusz ukończyć, ponieważ objętość naszego pisma jeszcze się nie zwiększyła, a w sumie są 23 scenariusze. Gdybyście jednak mieli trudności w ukończeniu któregoś ze scenariuszy, proszę o przysłanie do Redakcji listów, a wtedy postaram się Wam pomóc.



Action

PLUS

PC

PSX

SATURN

NINTENDO 64

Cena: 2.50

Starcraft

- poradnik strategiczny

Nie poddawaj się
najnowszy
PLUS
kioskach!

oraz podp

Książę i Tchórz
Age of Empires
Zork Grand

Interstate '97: Nitro Riders

Blood Omen: Legacy of Kain

Monty Python's The Meaning of Life

POSTAL - Złego Wilka porad kilka

Take 2

Wołać będą „Mordować!”... i spuszczają psy wojny!

William Szekspir

„Juliusz Cezar”, Akt 3-ci, scena 1-sza
kwestia Antoniusza

EL GENERAL MAGNIFICO

Przede wszystkim zastrzegamy, że program nie należy do tych, jakie kupilibyśmy siostrzeńcowi pod choinkę - mogłoby to doprowadzić do poważnych scysji rodzinnych. Gra ma określony klimat (ponury, oj ponury!) i w dość wyraźny sposób naigrawa się z Wartości, Które Stworzyły Naszą Cywilizację (w skrócie WKSNC). Ale jeśli ktoś ma na przykład ochotę odreagować pałę w szkole...

Oto kilka porad praktycznych:
(nie stosujcie ich w życiu)

Najlepszą taktyką jest wykorzystywanie otoczenia. Ukrywaj się za wszystkim, co choć minimalnie może zasłonić cię przed wzrokiem prześladowców (a są nimi, jak to w przypadku ostrej paranoi bywa, wszyscy). Nawet pociski naprowadzane przez czujniki ciepłe dadzą się wykiwać, jeśli wystarczająco szybko skryjesz się za budynkiem. W niektórych miejscach osłona jest za wysoka, by zza niej strzelać, da się jednak rzucić przez nią koktaile Molotowa (ale uważaj: wrogowie nie są gorsi i mogą odplacić ci pięknym za nadobne - cokolwiek potrafisz zrobić, oni umieją to samo). Ruszając biegiem pędź jak najszybciej za następną osłonę, ściągnij na siebie ogień najbliższych nieprzyjaciół, poczekaj aż zaczną ładować broń - i daj im bobu!

Pamiętaj jednak, że w POSTALU nie ma jednej, uniwersalnej taktyki. Kiedy wrogowie zorientują się, że się ukrywasz, niektórzy z nich przyjdą i cię znajdą. Choć kochasz pokój i spokój, nie ma się co oszukiwać - oni ci go nie dadzą, trzeba więc podejść do nich jak najbliższej i rozpie... ich na kawalki. Metoda ta jest najskuteczniejsza przeciwko lajdakom używającym broni ładowanej jednorazowo (takiej jak granatniki, koktaile Molotowa, miotacze napalumu itp.), da się jej jednak niekiedy użyć i przeciwko innym. Najlepiej zaś będzie, jeśli postarasz się unikać wrogów i posterunków, gdzie używają szybko przeładowywanych rodzajów oręża.

Otoczenie nie tylko może dostarczyć ci kryjówek - jeśli dobrze się sprawisz, możesz go użyć przeciwko wrogom. Na

przykład beczulki ropy lub oleju - mają taki miły zwyczaj wybuchania, jeśli trafić je dobrze wymierzoną rakieta. Jedna zaś rakietka może rozjaśnić życie kilku przyjemniaczkom, którzy w przeciwnym razie byliby cię zabili. Niektóre rodzaje oręża wrogów (napalm na ten przykład) możesz użyć przeciwko nim samym. Kiedy spotkasz, powiedzmy, kilku nieprzyjaciół, z których jeden ma miotacz płomieni, możesz tak ich wymanewrować, by skierować płomień na resztę - to tylko kwestia zręczności i przebiegłości. Podobnie rzecz się ma w przypadku tych, co ciskają koktaile Molotowa czy granaty lub nawet rakietki naprowadzane na ciepło - można im wyciąć kilka świńskich numerków.

Warto też wspomnieć o mechanizmie zapisywania gry (SAVE). Twórcy programu postanowili, że nie będziesz mógł tego robić w dowolnym momencie i nie jest to decyzja pozbawiona sensu. Jeżeli możesz to robić kiedy zechcesz, gra robi się monotonna - zabij, zapisz grę i gdy cię zaatakują, załaduj ją ponownie, zabij, zapisz grę i gdy cię... Aby temu zapobiec, twórcy zdecydowali, że będziesz mógł zapisywać grę tylko na



początku poziomu - co zmusza cię do baczenia na stan twego zdrowia. Jeśli jest kiepski, pora na zmianę taktyki, tak by znaleźć gdzieś indziej sposób na jego podreperowanie.

Osobliwie ważne jest, by pamiętać, które rejony zdążyłeś już „oczyścić” - wrogowie są podstępni, ale zazwyczaj trzymają się swego terenu, możesz więc raczej spokojnie wycofywać się do okolic, które już spacyfikowałeś. Pamiętaj też, gdzie została amunicja, z której przedtem nie skorzystałeś, teraz może ci się przydać. Może się też zdarzyć, że do takiego wysterylizowanego już rejonu zdolasz zwabić jednego z wrogów (wrog rozdzielony to wróg w połowie już pokonany) - by zabić go tam spokojnie i, bez przeszkód w postaci jego kompanów.

Nie ufaj nikomu i niczemu. Nawet jeżeli nie widzisz nikogo przed sobą, nie znaczy to, że za chwilę zza jakiegoś budynku nie wyskoczy jakiś maniak (lub, co gorzej, tłum maniaków), którzy zechcą cię zabić. Dobrze jest zapalać z daleka beczulki z olejem na rogach budynków - jeśli ktoś wybiegnie z za zakrętu, będzie miał się pyszna. W przypadku braku beczulek podchodź do rogów ostrożnie i z obrzytnym w dłoni. Na wszelki wypadek przygotuj też koktail Molotowa.

Dano ci dwie stopy i niespożyte siły, korzystaj więc z tego jak najczęściej, to znaczy poruszaj się biegiem. Jedynie w kilku miejscach powinienś iść powoli. Biegiem do ukrycia, biegiem ku nieprzyjaciółom, biegiem by wyjść spod ostrzału... biegiem, biegiem, biegiem. Wykorzystaj też swą umiejętność uskoków w bok - pozwoli ci ona na krycie się między budynkami i jednocześnie prowadzenie ognia do wrogów. Niekiedy trzeba też uskakiwać w tył - co również potrafisz.

Wykorzystaj dobrze krzyżyki, które pojawiają się na ludziach, których masz w zasięgu wzroku. Szczególnie

przydatne są w przypadku karabinu maszynowego - może zechcesz rozwalić kilku natrętów z odległości, z jakiej oni cię nie zobaczą i zrobić to zanim połapią się o co chodzi. W podobny sposób możesz użyć rakietnicy. Pamiętaj jednak, że broń ma rozrzut - napalm lub koktail Molotowa rozpryskują się daleko i mogą porazić nawet ludzi, którzy nie znajdują się bezpośrednio przy miejscu eksplozji.

Ogień jest ważny - ale pamiętaj, że raz rozniecony, przestaje być twoim przyjacielem i może spalić cię du... ehm... pośladki równie łatwo jak wrogiem. Uważaj też, bo podpaleni wrogowie potrafią niekiedy wbiec na ciebie, by objąć cię naprawdę gorącym uściskiem. Jeżeli nie zdolasz tego uniknąć, sam zapal kilku tych, co jeszcze żyją.

W niektórych lokacjach (np. stacjach benzynowych) są źródła wiecznego ognia. Jeśli zapalisz beczulkę oleju przy pompie paliwowej, pompa też eksploduje i będzie się jarała przez dość długą chwilę. Kiedy ogień zgaśnie, strzel w pompę. Pozwoli ci to ustalać strefy, w których nie dosięgną cię wrogowie.

Umiejętnie korzystaj z możliwości siania zniszczenia i chaosu. Na poziomie 4 (Mordercza Parada) dobrze jest na przykład poczęstować pyszałków koktailem Molotowa. Kiedy się rozbiegną, ukryj się gdzieś i załatwiasz ich radośnie i po kolei z karabinu maszynowego zwanego dalej odkrywczo rozpylaczem. Pamiętaj, że jedni zapaleni mogą podpalać innych - ale kontroluj stworzony przez siebie chaos, by nie zwrócił się przeciwko tobie. Przeważnie jednak zamęt działa będzie na twoją korzyść.

Ważne jest, byś nieustannie miał się na baczności. Kiedy uporasz się z jednym wrogiem, rozejrzyj się po okolicy, bo może gdzieś niedaleko jest jego dyszący chęcią zemsty kompan. Jeśli będziesz o tym pamiętał, załatwisz wrogów kolejno, co jest znacznie łatwiejsze niż

eliminowanie grupki. Ludzie często zbiegają się na odgłos strzałów, jeśli załatwisz więc jednego, może pojawić się kolejny ciekawski.

Nie pchaj się na osłep w kolejne starcia, bo skończysz marnie otoczony kupą nieprzyjaciół, z których każdy zechce ci dołożyć, a i Herakles du... kiedy wrogów kupa - działaj więc z rozwagą. Wykończywszy wszystkich na jednym poziomie, sprawdź, czy nie zostawiłeś za sobą jakichś znalezisk (powerups) no, chyba że wolisz nie ryzykować i przejść dalej bez strat na zdrowiu. Znaleziska jednak mogą się przydać w przyszłości.

Najważniejszą chyba umiejętnością podczas gry jest zdolność rozpoznawania, kiedy i gdzie robić uniki. Uchylenie się jest szczególnie ważne na trudniejszych etapach. Jeśli dobrze się uchylił, możesz uniknąć trafienia rakietą (nawet taką, która ma czujniki ciepłe), a gdy zrobisz to przebiegle, to



Dbaj o to, by nie dostać się w ogień krzyżowy. Choćby nie wiem co, nie daj się złapać pomiędzy licznych przeciwników. Wszyscy zaczęli walić w ciebie jednocześnie, utrudni ci to właściwą ocenę sytuacji i najpewniej

olowiem. Kilka sekund, jakie stracisz na podejście do nieszczęsnego idioty, mogą być tymi samymi, jakich potrzebuje specjalista od efektów specjalnych, by podrzucić ci kanister z benzyną i go podpalić. Zostaw rannych ich losowi - i tak go nie unikną.

Wyjaśnijmy jeszcze, co rozumiemy pod pojęciem „ostrożność”. Mówiliśmy, że masz poruszać się biegiem, prawda? Prawda. „Ostrożnie” nie znaczy powoli - po prostu uważaj na wszystko dookoła. Kilka kroków biegiem, zatrzymaj się, szybki rzut okiem na otoczenie i znów bieg - jeśli to możliwe, ze zmianą kierunku. Jeśli wpakujesz się w kłopoty, szybko w tył i za jakąś osłonę, by nie prowadzić dyskusji z niewygodnych pozycji.

QUI PRO QUO, czyli co dla kogo.

Każda broń ma swoje przeznaczenie, każdy też ma jednak swoje osobiste upodobania, jeden woli rakiety, drugi (Ja! Ja!) widelec. Ważne jest, byś poznał zady i walety... tfu!... wady i zalety każdego oręża, tak by nie używać rakiety naprowadzanej czujnikiem ciepłym tam, gdzie możesz przywalić pasem, ani nie ostrzelać sławki z rozpylacza. Osobiście doradzamy rozpylacz do rozmów na dalsze odległości (ma też nieograniczony zapas amunicji) i pistolet szturmowy (scatter gun) z powodu sporych dziur, jakie wywala w celu.

Ten sam oręż (oprócz min) dostępny jest jednak dla twoich przeciwników. Wszystko to, o czym mówiłem, może być - jak w amerykańskim filmie o twardych glinach - użyte przeciwko tobie. Uważaj więc, by ONI ciebie nie załatwili tak, jak ty zamierzasz zrobić z nimi.

Ważne jest, by dopasować broń do sytuacji, zastanów się więc, co na kogo. Zapoznaj się z zasięgiem rażenia, siłą przebicia, szybkostrzelnością i tak dalej - a także dowiedz się, czy możesz używać danej spluwy w biegu czy raczej trzeba się zatrzymać (w tym ostatnim przypadku możesz mieć do czynienia ze swoim ostatnim przystankiem przed celem zwanym raj...).

Nadzwyczaj istotny jest zasięg broni - jeśli otworzysz ogień do wroga za wcześnie, niczego nie wskórasz, a tylko

zwrócisz na siebie jego uwagę. Najlepszy na początek jest rozpylacz. Rakiety mają oczywiście większy zasięg, ale też większy rozrzut trafień - i masz ich ograniczony zapas. Największą na przykład wadą miotacza płomieni jest jego niewielki zasięg. Nie dość, że musisz odpalać z bliska, to jeszcze trafieni mogą do ciebie dobiec i wziąć cię w gorący uścisk.

Istotne jest też... jakby to powiedzieć... czas opóźnienia - największa wada rakietnicy. Zanim odpalona przez ciebie rakietka doleci do celu, ten może jeszcze zdążyć ci rozerwać pośladki na przykład z rozpylacza. Konwencjonalna broń (zwykły Kalasz, obrzyn lub rozpylacz), a także miotacz płomieni, działają natychmiast. Na inne jednak musisz uważać. Bombki napalmowe czy rakietki poruszają się dość wolno i docierają do celu w kilka sekund. Koktail Molotowa nie wybucha od razu, bomba napalmowa też - a wzniecony przez nie ogień bucha niekiedy ćwierć minuty i dłużej.

Inną rzeczą, jaką winienes brać pod uwagę jest skutek działania broni. Kalasz jest, owszem, pożyteczny, zwykłe jednak nie zniechęca wrogów do przesyłania ci wyrazów sympatii. Nieco skuteczniejsze są obrzyn i pistolet szturmowy - potrafią nawet odrzucić natręta w tył, najlepiej użyć ich przeciwko Niemilcom używającym ciężkiego sprzętu. Na grupy przeciwników zalecamy używanie bombek napalmowych lub koktailu Molotowa - można w ten sposób zniechęcić nawet sześciu lub siedmiu naraz - ale użyj ich właściwie i z głową.

Istotna jest też szybkostrzelność - pistolet szturmowy lub miotacz ognia powalą wroga najszybciej - nie trać więc amunicji na gościa już trafionego. Obrzyna skutecznym przeładować - nie jest więc skuteczny przeciwko draniom, którzy mają broń bardziej szybkostrzelną - mogą przedziurawić ci to i owo, zanim zdążyś im się odwdziżyć. Rakietnica (wyrzutnia rakiet) też wolno się ładuje - lepiej użyć ją na odległość i dobrze wymierzyć.

Kłopoty zaczynają się w miarę rozwoju sytuacji. Wieźcieżek na przykład nie da się zniszczyć z Kalasza - najlepiej walić w niego granatami lub rakietami. Nie warto jednak używać przeciwko nim, powiedzmy, pocisku naprowadzanego ciepłem - mechaniczne urządzenie są zimne jak serce urzędnika z opieki społecznej, a zresztą za gruba ta broń na owe cele.

Ostatnia rzecz, jaką winienes brać pod uwagę, to możliwość użycia broni w ruchu. By odpalić raketę lub cisnąć skutecznie granatem, musisz się zatrzymać - a kiedy masz na karku dziesięciu wrogów, nie jest to najlepszy pomysł. Pistolet szturmowy za to... aaa... to coś innego. Możesz zeń okazywać zainteresowanie wrogom nawet biegnąc w tył - co niekiedy jest najlepszym z możliwych rozwiązań...

Do dzieła więc!



trafi ona w kogoś innego - najczęściej wroga, którego musiałbyś załatwić sam. Ta umiejętność przyda ci się szczególnie podczas trudniejszych etapów, gdzie wrogowie niekiedy mogą odpalić przeciwko tobie i dwie rakiety - prawidłowo wykonany unik sprawi, że załatwisz się sami... Ileż wtedy radości i szczerzej uciechy. No i oczywiście oszczędzasz amunicję.

W rzeczy samej dobrze będzie, jeśli poświęcisz trochę czasu na ćwiczenie uników. Załaduj poziom pierwszy na stopień trudności 11 i załatw wszystkich, zostawiając tylko tych z rakietnicami. I poćwicz trochę uniki, gdy będą odpalali przeciwko tobie rakiety. Jeżeli opanujesz tę umiejętność, wielokrotnie podczas gry będziesz dziękował za to losowi. I upewnij się, że potrafisz to robić w sposób doskonały.

Wykorzystaj czas jak potrafisz, ale nie walcz uczciwie. Jeśli możesz dopaść wroga, którego IQ nie jest dostatecznie wysoki by zakażać mu zmianę pozycji i stoi jak słup, nie przejmuj się i wal jak na strzelnicę. Jak najczęściej używaj rozpylacza - powalisz wrogów z oddali, niekiedy nawet takich, których nie widać na ekranie. Oni nie walczą uczciwie, po co więc ty masz się wysilać.

skończy się dla ciebie śmiercią, ta zaś tak dalece szkodzi ciału, że rzadko komu udaje się ją przeżyć. Aby tego uniknąć, staraj się zapamiętać, gdzie są twoi nieprzyjaciele (wszędzie!) i nie włącz za głęboko w rejony, których dokładnie nie zbadałeś.

Zaczynając nowy poziom, poświęć przynajmniej parę chwil na zapoznanie się z otoczeniem. Jeżeli nie jesteś bezpośrednio zagrożony - wierz, lub nie, ale tak właśnie zwykle będzie - zorientuj się, gdzie przebywają wrogowie i oprzyj atak na wynikach rozpoznania - pozwoli ci to wyluskać ich przy minimalnym ryzyku na oberwanie.

Jak pewnie wiesz z własnego - zdobytego w innych grach - doświadczenia, dobrze jest chronić własną... strzelając zza węgła. Usadowiwszy się wygodnie, wykorzystaj okazję i wyeliminuj kilku wrogów, zanim zdolają się połapać, co jest grane. Jest to osobiście skuteczne gdy masz rozpylacz - ten zaś wali seriami i zawsze jest szansa, że w coś trafisz.

Wykańczanie ofiar... Hmm... Wiadomo, że jest to zabawne (tak śmiesznie jęcząc i podrygując), mądrzej jest jednak tego nie robić, bo ktoś może podkraść się z tyłu i zepsuć ci uciechę, faszerując twój łeb

Więcej cheatów, tips-machine itp. znajdziecie w katalogu Bonus/Bonus2/Tips. Tamże (podkatalog Trainer) - trainery do wielu, wielu gier...

ANDRETTI RACING (EA Sports)

Masz ochotę pojeździć dodatkowymi samochodami? Zatem zaloguj się w grze jako:

CHAO BROS - Indy cars
PEACEFUL OCEAN - Stock cars

Battlezone (Activision)

Nieskończone osłony - wciskając Shift i CTRL wpisz BZBODY

Nieskończeni piloci - j/w, ale wpisz BZFREE

Cała mapa - j/w, wpisz BZRADAR

Nieskończona amunicja - j/w, wpisz BZTNT



Die by the Sword (Interplay)

Wciśnij F1 podczas gry i (trzymając klawisz) wpisz:

mukor - God Mode
dedly - super broń
golrg - jesteś DUŻY
btiny - Small Char
silky - wróg nie może się ruszać
agraw - zmiana grawitacji!
lunar - księżycowa grawitacja
peace - zabija wszystkich wrogów
qsave - Quick Save
pause - pauza
frame - zgrywasz ekran
tough - poziom trudności

mecam - widok z FPP
gocam - stacjonarna kamera
spcam - patrzysz oczyma wroga
bamff - skaczesz na koniec levelu
gamma - zmiana jaskrawości ekranu
sepku - giniesz
goura - cieniowanie Gorauda
ntrud - wybór wroga



• Wpisanie poniższych cheatów daje rozmaite zabawne efekty na ekranie: bills, ifall, hicup, lunar, tunky, catch, alaim, agrav
• Możesz też wystartować grę z parametrem -god (god-mode).

INCUBATION (Blue Byte)

W menu głównym (na mapie miasta) wpisz:

ix1 - dostęp do wszystkich misji
ix2 - każdy komandos dostaje 10 punktów doświadczenia
ix3 - drużyna dostaje 500 punktów ekwipunku
ix4 - następna misja



Jazz Jackrabbit 2 (Epic MegaGames)

Kody działają tylko w trybie single player. Wpisz w czasie gry:

jigod - God mode
jinv - God mode
jguns - broń
jammo - amunicja
jfly - helikopter, powtórne wpisanie: poduszkowiec
jk - umierasz
jshield - osłony (shield)
jnext - level skip
jbird - lubisz ptaszki?
jcoins - kasa (coins)
jgems - gemy (gems)
jending - powrót do głównego menu
jmorph - zmienia postać bohatera gry (każde kolejne wpisanie sprawia, że staje się on jeszcze czymś innym)



Mortal Kombat Trilogy (Midway Games Inc./GT)

Secret Options Menu:

W Options Screen wciśnij UP, RUN i Player 1 oraz 2's BLOCK. Powinieneś usłyszeć eksplozję. Teraz wybierz ? w Options Screen.

Nightmare Creatures (Kalisto)

Wpisz poniższe kody i naciśnij Enter. Jeśli wszystko pójdzie OK, usłyszysz dźwięk. Uwaga: MUSISZ wpisać najpierw pierwszy cheat (everywhere), by inne kody chciały działać!!! Jeśli coś jest nie tak - wpisz je wyłącznie dużymi literami.

everywhere - dostęp do wszystkich leveli
boulon - nieskończona amunicja itp.
bronko - grasz jako potwór!
gu - zobacz sam...
chico - redukcja (???)

david - wyłączasz kombosy
blir - ???
lovdk - pozdrowionka
moby - wybór tracku z muzyką
alain guyet - wszystkie cheaty naraz!

Outwars (Microsoft)

Wpisz:

singletrac - nietykalność (działa w beta-wersji gry)

Spróbuj też wpisać: keymaster (broń).



Powerboat Racing (VR Sports)

EPS - Championship mode
PBR - Slalom mode
PDL - Ukryty level: Mines
URN - Dostęp do katamaranów

Redline Racer (Ubi Soft)

Zaloguj się (jako gracz) pod imieniem dissent, a otrzymasz sporo ciekawych rzeczy. Zaloguj się jako ABODE, a otrzymasz dostęp do wszystkich motocykli i tras. Na CD znajdziesz też specjalny patch, dający dostęp do wszystkich maszyn i torów.



Starcraft (Blizzard)

Naciśnij Enter i wpisz:

operation CWAL

show me the money
The Gathering
game over man
staying alive
show me the money
there is no cow level
whats mine is mine
breathe deep
something for nothing
black sheep wall
medieval man Gives
modify the phase variance
war aint what it used to be
ophelia

- szybkie budowanie jednostek i budowli
- jesteś bogatszy o 10,000
- nieskończona energia
- przegrałeś!
- możesz grać dalej mimo zakończenia misji
- 10,000 surowców
- wygrywasz misję
- 500 minerałów
- 500 vespene gas
- ogólny upgrade wszystkiego
- odśwież mapę
- upgrade jednostek
- budujesz co chcesz
- wyłącza "fog of war"
- skok do dowolnej misji (wpisz cheat, Enter, numer misji).



Prenumerata i zamawianie archiwaliów:

1. Należy **BARDZO CZYTELNICIE I DOKŁADNIE** wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki "od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy, sześć lub dwanaście numerów), stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Numery znajdujące się w sprzedaży od 3 tygodni (po 20-tym danego miesiąca), należy zamawiać w rubryce "Numery archiwalne". Ceny archiwaliów: nr 3/96 i 4/96 9 zł, pozostałe numery: 12 zł (1/96 - wyczerpany, 2/96 - wyczerpany, 7-8/97 - wyczerpany, 10/7 - wyczerpany). Zamawiając egzemplarz archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 1/98-styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych, wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty wysyłki zamówionych numerów, pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia **WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH**. Zamówienia wysłane w listach **NIE BĘDĄ REALIZOWANE**.
7. Wpłata za miesiąc następny powinna być dokonana do dziesiątego dnia miesiąca poprzedzającego prenumeratę. Innymi słowy: jeśli chcemy otrzymać np. numer majowy, to należy wypełnić przekaz i wpłacić wyliczoną kwotę do dnia 10-go kwietnia. Przekroczenie tej daty powoduje opóźnienia w doręczaniu prenumeraty.
8. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one integralną część czasopisma.
9. Prenumerata zagraniczna 100% drożej.

Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godz. od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.
(Daniel Słonecki, tel. 071 343 70 71 w. 338, e-mail: silver.biuro@mikrozet.wroc.pl).
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją, co dokładnie się z nimi dzieje. Zostaną sprawdzone i wymienione na sprawnie.

PRENUMERATA

Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota	Ilość darmowych egzemplarzy
kwartalnie	27,98	13,99	1
półrocznie	55,96	27,98	2
rocznie	111,92	55,96	4

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku każda osoba składająca zamówienie w naszym wydawnictwie dostaje swój PIN czyli numer identyfikacyjny. W razie pytań w sprawach zamówień lub w przypadku następnych zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczęć firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Dwadzieścia najlepszych gier na wszystkie platformy

1	1	Tomb Raider	PC, PSX, Saturn
		Platinum/EIDOS Interactive	
2	4	Tekken 2	PSX
		Platinum/Namco	
3	2	FIFA: Road to the World Cup 98	PC, PSX, N64, Mega Drive
		EA Sports	
4	3	Crash Bandicoot	PSX
		Platinum/Sony	
5	5	Die Hard Trilogy	PC, PSX, Saturn
		Platinum/Fox/EA	
6	9	Grand Theft Auto	-PC, PSX
		Take 2 Interactive	
7	8	Micro Machines V3	PSX, PC
		Platinum/Codemasters	
8	7	Yoshi's Story	N64
		Nintendo	
9	6	Goldeneye 007	N64
		Nintendo	
10	10	Tomb Raider 2	PC, PSX
		EIDOS/Core Design	
11	16	Deathtrap Dungeon	PSX
		EIDOS Interactive	
12	13	Formula 1'97	PC, PSX
		Psygnosis	
13	12	Destruction Derby 2	PC, PSX
		Platinum/Psygnosis/Argentum Collection	
14	14	Theme Park	PC, PSX, Saturn, Amiga
		EA Classics/Bullfrog/Acid Software	
15	11	Theme Hospital	PC, PSX
		EA/Bullfrog	
16	35	ISS Pro	PSX
		Platinum/Konami	
17	18	TOCA Touring Car	PC, PSX
		Codemasters	
18	15	Croc	PC, PSX, Saturn
		Fox Interactive/EA	
19	17	Tomb Raider: Unfinished Business	PC
		Premier Collection/EIDOS	
20	23	V-Rally	PSX
		Infogrames	

TOP 5 PC

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Pięć najlepszych gier miesiąca

1	2	Starcraft
		Blizzard/Cendant
2	3	Tomb Raider 2
		EIDOS/Core Design
3	4	Championship Manager '97/'98
		EIDOS Interactive
4	1	Star Wars Supremacy
		Virgin/LucasArts
5	5	Grand Theft Auto
		Take 2 Interactive

POLSKI TOP 10

1.	(4)	Quake 2
		- 234
2.	(-)	GTA
		- 212
3.	(-)	BattleZone
		- 202
4.	(2)	Tomb Raider 2
		- 194
5.	(1)	TOCA
		- 186
6.	(3)	Incubation
		- 167
7.	(7)	Myth
		- 157
8.	(-)	Jedi Knight
		- 111
9.	(-)	Ubik
		- 64
10.	(-)	Age of Empires
		- 43

Na naszej liście spore zmiany! Quake 2 wysorował się na pierwsze miejsce (wiedzieliśmy, że to jedynie kwestia czasu...), Drugie i trzecie miejsce okupują nowości, detronizując Tomb Raidera 2 i TOCA (która zaliczyła dość dramatyczny spadek). Tylko jedna gra utrzymała pozycję z poprzedniego notowania! A na dole widać już kilku innych kandydatów na wysokie miejsca w tabeli. Cieszy nas, że w końcu doceniliście Age of Empires (choć - jak widać - gra ma stosunkowo niewielką liczbę zwolenników). Może za miesiąc będzie lepiej? Nawiasem mówiąc, nadchodzi coraz więcej głosów na listę (pamiętajcie - tylko na kartkach pocztowych, głosujecie na max. 3 gry!).

Pokwitowanie dla poczty

zł gr

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
PBG S.A.
Oddział we Wrocławiu
NR 10801633-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
PBG S.A.
Oddział we Wrocławiu
NR 10801633-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
PBG S.A.
Oddział we Wrocławiu
NR 10801633-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego



Rok doświadczeń...

Rok przygód...

Rok fantastycznej zabawy...

anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛

11/98 (11)
Czerwiec 1998

Kawaii

ISSN: 1428-9004
INDEX: 33905

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł



KAWAII
MA
ROCZEK!

Masamune Shirow
początki
twórczości

Under Arrest!

nie policjantki

Neon Genesis Evangelion

Kawaii
ma już rok...

Jest jeszcze
dzieckiem...

Ale to właśnie dzieci mają to,
czego nie ma nikt inny... WYOBRAŹNIE!

My ją mamy DLA CIEBIE...

Jeśli i Ty chcesz ją mieć...

Dołącz do nas...

Jeszcze nie jest za późno...

Man of War



49⁹⁵



STRATEGY FIRST INC.
SIMULATIONS CANADA

Topware
INTERACTIVE

www.topware.pl
tel.: (033) 123 002
fax: (033) 124 894

Zmień porządek historii!

Wzię udział we wspaniałych wielkomorskich bitwach Człowieka Wojny. Przeżyj wiek walecznego żeglarstwa - czas w którym oceany grzmiały kanonadami wystrzałów i roztrzaskujących się masztów. Gra strategiczna Man of War („Człowiek Wojny”) pozwoli Ci doświadczyć chwały admirałskiego życia na morzu. Z flotą okrętów pod Twoją komendą, mając za swój cel los narodu zmienisz bieg historii. Mnogość kampanii, zachowanie realiów epoki i porywająca akcja gwarantują świetną zabawę!